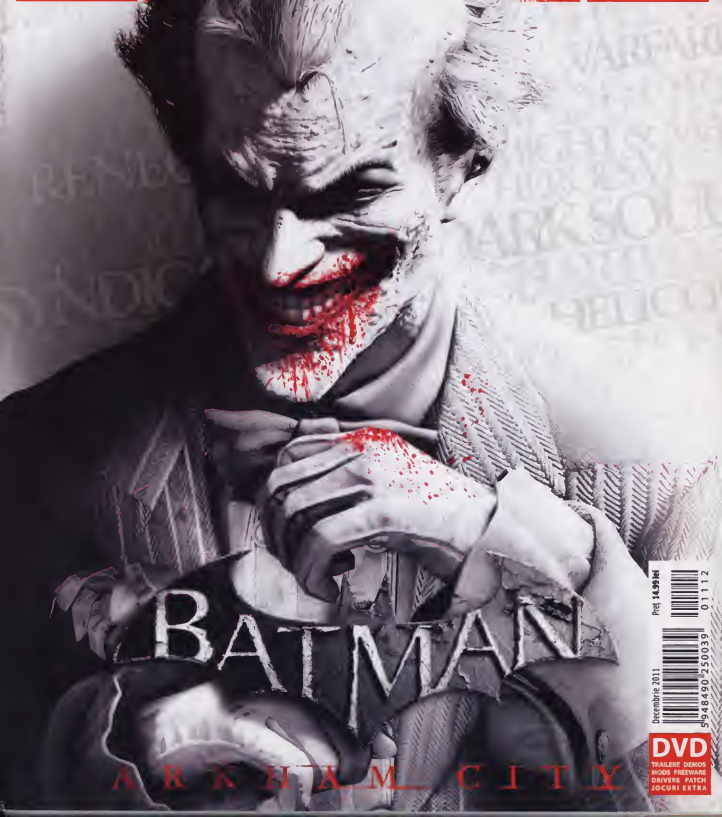


JOC FULL **BROKEN SWORD** THE ANGEL OF DEATH INTRĂ ÎN AVENTURĂ!

LEVEL



BATMAN

ARKHAM CITY

Preț 14,99 lei



01112

Decembrie 2011



5948490250039

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FIREWALL
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Redacția revistei
CHIP FOTO-VIDEO
vă urează
sărbători fericite și
vă mulțumește că
ați fost alături de noi
și în acest an!

Ediția lunii decembrie a revistei **CHIP FOTO-VIDEO**
poate fi achiziționată prin pachetul promoțional
„FOTO-VIDEO + cartea „FOTOGRAFIA DE PORTRET”,
la prețul de 22,98 lei
sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.

Librăria
CHIP
ONLINE

Cartea poate fi comandată și online pe www.chip.ro/librarie
sau poate fi achiziționată din librării.



3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocca Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mirela Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Pău (alexandru.pau@chit.ro)
Cosmin Alonţă
Sebastian Bulcea (bulcea@level.ro)
Paul Polcarp, Marin Nicolae
Laura Bulcea (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricatură)

Grafică şi DTP:
Ramona Vinulescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacţie:
Dana Albu (dana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13.00-16.30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tiraajelor
(BRAFT).



Publicaţie cu beneficii de rezultate de audienţă
conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/editie.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

D-Link	7
Radio 21	53
Orange	100

IATĂ VIN COLINDĂTORI

Ah, şi ce mai colindători, fratele Jocuri, unul mai apetisant decât celălalt, aşă cum ne-am obișnuit să se întâmple în această perioadă a anului, ei, uite că ne îngheșue deja. Dar, cum mulți sperau la o copertă Skyrim, iată că nu s-a întâmplat nici de data asta. Motivul, părerea mea, este foarte simplu: e mare, băi, atât de mare încât am decis să-i dau mai mult timp lui Marius ca să-l doboare, dar și să-i rezerv mai mult spațiu de desfășurare în ediția următoare. Până atunci, propun să ne încălzim cu Joker, cu nasul spart în urma confruntării cu Batman pe coperta ediției din luna august. Dar tot un zămbet a rămas băiatu'! Mai avem și

un concurs la pagina 11, cu atâtea premii cât încălzim câțiva norocoși, dar mai ales câteva review-uri îndelung așteptate. Care nu a prins ediția asta (BF3 anyone?), fiți siguri că a fost lăsat dintr-un motiv anume pentru ediția următoare. Așadar, lectură plăcută, liniște și pace. Și bani, mulți bani ca să ne uimem de joace. A, știți că, cel puțin teoretic, ediția următoare apare mai repede, cam prin 24 decembrie? Eu așa sper. Hă-hă! Pe cine păcălesc...

P.S. Propun The Oddbox drept joc full pentru ediția din ianuarie. Cine-i în favoare?

■

KIMO



KIMO

- 1 Dark Souls
- 2 Batman: Arkham City
- 3 Uncharted 3



Koniec

- 1 Dark Souls
- 2 Batman: Arkham City
- 3 Heroes VI



cioLAN

- 1 Dark Souls
- 2 Heroes VI
- 3 Batman: Arkham City



Marius Ghinea

- 1 RaceRoom
- The Game 2
- Dark Souls
- Heroes VI



Caleb

- 1 Dark Souls
- 2 Heroes VI
- 3 Batman: Arkham City



Pentru că încearcă să ne scape de golani.

22 BATMAN: ARKHAM CITY



42 HEROES VI

O serie legendară, un nou concept de joc.



48 UNCHARTED 3

...hic in puti mardaparte



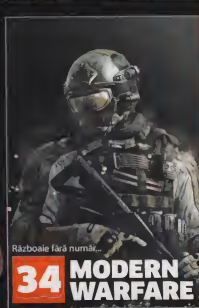
28 DARK SOULS

Când sufletul ți se e puțin negru...



Dacă da, de care?

80 MERITĂ/M UN CONTROLLER DE SĂRBĂTORI?



Războaie fără număr...

34 MODERN WARFARE

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile: Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai înlocuim clișee tehnice cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

Runes of Magic

COD BONUS



Inscripționat pe DVD, veți găsi un cod ce vă oferă un mount în cunoscutul MMO Runes of Magic. Este vorba despre așa-zisul Black Horse, un cal cu ajutorul căruia vă veți putea deplasa cu 60% mai repede prin lumea jocului. Pentru a instala jocul, va trebui să folosiți executabilul Runes of Magic din secțiunea EXTRA de pe DVD. Este necesară și o conexiune la Internet.

IMPORTANT:

Codul poate fi validat la adresa: tinyurl.com/shpcgxb (trebuie să aveți deja un cont Runes of Magic pentru a valida codul. Înregistrați-vă aici: tinyurl.com/bwt4sf9f).

Codul este în formatul 1234_ABCDEFGHIJ (nu uitați să adăugați liniuța desprăjitoare, în cazul în care nu este vizibilă pe disc).

CONCURS RUNES OF MAGIC LA PAGINA 111



BROKEN SWORD

THE ANGEL OF DEATH

George Stobbard este așa cum îl știm. Ghinionist în afaceri și în dragoste, mereu gata să captureze atenția vreunui cult misterios sau să se afunde până în gât într-o conspirație religioasă dacă la mijloc se află o pereche de săni convingători și-un creier mai mare decât al lui. N-a putut spune „nu!” în The Sleeping Dragon, așa că Îngerul Morții îl găsește la cărma unei mici afaceri (o agenție de cauzi) aflate în pragul falimentului. Singura lui consolare este o crosă de golf pe care nu ezită s-o transforme în subiect de discuție ori de câte ori găsește o ureche înțelegătoare. Necazurile nu întârzie să își facă apariția, sub forma unei... ați ghicit, domnișoare blonde, aflate într-un conflict de interese cu mafia locală, iar taica George, urmărit acum și de ghinion și de mafie, se va trezi în miezul unei conspirații ce implică o armă folo-

sită de Moise asupra egiptenilor și o grupare de fanatici religioși. Treburi obișnuite, nimic nou pentru el.

Point&click, dialoguri cu ghilotina, puzzle-uri cât cuprinde. The Angel of Death le are pe toate. Ne transportă în timp, într-o perioadă în care quest-ul era quest și puzzle-ul puzzle. Vânătoria de pixeli revine în forță, însă fanii genului nu vor întâmpina probleme. The Angel of Death trebuie admirat măcar pentru curajul cu care își vântură point&click-ul bătrânesc, tonele de dialog și puzzle-urile „old skool” pe sub nasul acțiunilor tinere, vânoase și cu gașca de fani mai mare. The Angel of Death este bătrân și singur și se mândrește cu asta. Un adevărat lup singuratic. Ca orice pustnic, poate deveni ușor morocănos cu nou-venii, dar vechii lui prieteni se pot înfrupta liniștiți din înțelepciunea sa.

Manual și Ghid în secțiunea EXTRA de pe DVD.

ȘTIRI

11 CONCURS

PREVIEW

12 MASS EFFECT 3
16 SYNDICATE

HANDS-ON

20 PROJECT ZOMBOD

REVIEW

33 BATMAN: ARKHAM CITY
39 DARK SOULS
43 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
46 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - THE MISSING LINK
38 TAKE ON HELICOPTERS
40 MIGHT & MAGIC: HEROES VI
48 UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION
54 THE ADVENTURES OF TINTIN: THE SECRET OF THE UNICORN
56 RENEGADE OPS
60 KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND
62 COSTUME QUEST
64 SPIDER-MAN: EDGE OF TIME
66 INFAMOUS 2: FESTIVAL OF BLOOD
67 ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN

ANDROID

68 SPRINKLE

68 GALAXY ON FIRE II
69 GUERRILLA BOB THD
69 RIPTIDE GP

FREE2PLAY

70 RACEROOM: THE GAME 2
72 MINI GAMES

RETRO

74 REALMS OF THE HAUNTING

LOAD **

78 LORDS OF MIDNIGHT

SPECIAL

80 MERITA/M UN CONTROLIER DE SĂRBĂTORI?

HARDWARE

88 THROSTMASTER FERRARI F1 WHEEL INTEGRAL TS005 FERRARI F1 WHEEL ADD-ON
88 IPHONE 4S
90 SONY VAIO VPCSE1E1E
92 TEST COMPARATIV - SOLUȚII DE STOCARE ULTRA-RAPIDE

LIFESTYLE

94 NEMIRA - DANSUL DRAGONILOR
94 FILM - MONEYBALL
95 WWW.

Demo

Anno 2070
LEGO Harry Potter: Years 5-7
The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn

MODs

Deus Ex: Unreal Revolution
(Deus Ex)
Water (Half-Life 2)

**Media
Filme (HD)**

Star Wars: The Old Republic
UFC 3 - Pride Mode
Imagini
Dark Souls
Wallpaper
Batman: Arkham City
Screensaver
Rockstar Conveyor

Drivers

ATI Catalyst 11.11
NVIDIA ForceWare 285.58
(Windows XP)
NVIDIA ForceWare 285.62
(Windows 7/Vista)

Patch

The Witcher 2 v2.0

Antivirus

AVG Free Edition 2012

Freeware

7 Zip 9.20
ATI TrayTools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
RivaTuner 2.24c
Totally Free Burner 5.0
Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA

Runes of Magic (cod conținut bonus pe disc)
Stealth Bastard (versiune completă)
Manual Broken Sword: The Angel of Death
Walkthrough Broken Sword: The Angel of Death
LEVEL DVD Finder

ANNO 2070

Transformă-te într-un arhitect al viitorului împreună cu Anno 2070, o strategie futuristă marca Ubisoft.



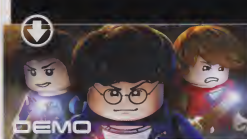
DEUS EX: UNREAL REVOLUTION

Un foarte interesant mod pentru jocul Deus Ex, ce parodiază povestea celui mai nou titlu din serie - Deus Ex: Human Revolution.



LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7

Pentru că nu vă mai satură Dumnezeu...



WATER

Water este o conversie totală pentru Half-Life 2, o aventură dădora de puzzle-uri, cu grafică și gameplay aparte. Este povestea unei sirene și a unor pescari care, de fapt, nu sunt pescari...



THE ADVENTURES OF TINTIN

Un adventure captivant, chiar deosebit. Review-ul poate fi citit chiar în această ediție.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Alege-ți facțiunea!



EXTRA



**STEALTH BASTARD
(VERSIUNE COMPLETĂ)**

Un platformer old school pur și simplu demential, inspirat de Metal Gear și Super Meat Boy. Tactical Espionage Arsehole!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimal necesar: Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualele probleme în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky 15 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender 10 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL. În varianta completă, ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ



Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!

**Creați-vă propriul
spațiu digital.**

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro



25 YEARS
of technology & innovation

D-Link
Building Networks for People



BLIZZARD ARCADE - ANUNȚAT

Blizzard Entertainment ne anunță că, odată cu primul expansion pentru Starcraft II, Heart of the Swarm, va lansa și Blizzard Arcade, o prăvălie virtuală dedicată exclusiv conținutului (neoficial) starcraftian. În principiu, Blizzard Arcade va permite distribuirea în mod organizat a conținutului creat de modderi cu ajutorul toolset-ului. Pentru început, accesul la mod-uri și mini-jocurile create de modderi va fi gratuit, urmând ca, într-un viitor mai mult sau mai puțin îndepărtat, aceștia să-și poată scoate la vânzare cele mai măiestre dintre creații. Lansarea prăvăliei de mod-uri va coincide cu un update major pentru editorul de nivelul al jocului, care va permite realizarea de secvențe cinemate și integrarea creațiilor personale (modele de personaje & CO) din diferite programe grafice, cum ar fi 3D Studio Max.

ARKHAM CITY - MAI VALOROS DECÂT GUANO!

Warner Bros. au motive de bucurie: Omul Liliac încă mai are suflu și reușește să transforme în aur curat orice produs cărăuș este asociat. De exemplu, Arkham City, action-ul celor de la Rocksteady. Ei bine, Batman: Arkham City, sequel-ul celebrului Arkham Asylum, a reușit să se vândă în peste două milioane de unități în prima săptămână de la lansare. Și este vorba doar de versiunea pentru console...



SHADOWS ON THE VATICAN

Adventure Productions ne-a informat că studioul 10th Art lucrează la dezvoltarea unui joc adventure point-and-click intitulat Shadows on the Vatican. Conform celor anunțate, acțiunea acestuia se va desfășura episodic, debutul urmând să fie făcut de Greed (primul episod) în viitorul apropiat. Jucătorii vor intra în rolul preotului James Murphy, aflat într-o vizită oficială la Roma, al cărui rol este să scoată la lumină modul în care a dispărut prietenul său Cristoforo.



MAGICKA: THE STARS ARE LEFT

Paradox Interactive și studiourile Arrowhead au anunțat un nou add-on pentru Magicka. Botezat The Stars are Left (prietenii lui Cthulhu știu de ce), mini-expansion-ul va conține o nouă campanie co-op pentru 4 jucători, câteva costume, inamici și mai multe unități de tip boss, două hărți pentru modul challenge, cinci noi achievements via Steam, clădiri ciclopice, forme non-euclidiene și orori indescrivibile. The Stars are Left va fi lansat cel mai probabil în luna decembrie (adică ce a mai rămas din iarna acestui an).



POSTAL 3 AR PUTEA FI LANSAT ÎN DECEMBRIE

Multi-amanatul și viitor controversatul shooter Postal 3 ar putea fi lansat, în sfârșit, în luna decembrie. Conform unui articol apărut pe un site elvețian, preluat și tradus de către cei de la Voodoo Extreme, Postal 3: Catharsis în Cologne ar urma să ajungă în magazinele de specialitate în data de 10 decembrie 2011. Gbascăch afirmă că informația lor este primită direct de la sursă, Vince Desi - CEO Running with Scissors - dezvăluindu-le acest mic detaliu. Să curgă sânge! Și procese! Mii de procese!



XCOM AMÂNAT

Rezultatele financiare Take-Two Interactive pentru al doilea trimestru (încheiat în 30 septembrie 2011) al anului fiscal 2012 nu sunt foarte roz în comparație cu anul trecut. Față de aceeași perioadă a anului (fiscal) trecut, publisher-ul american a înregistrat pierderi. „Pentru al doilea trimestru al anului fiscal 2012, venitul net a fost de 107 milioane de dolari, față de 245 de milioane de dolari cât s-au înregistrat în al doilea trimestru al anului fiscal 2011”. Tonuși pentru a nu-și speria investitorii, ofi-

alii Take Two au recunoscut că pierderile au fost mai mici decât se așteptau. Nici măcar pierderile nu se mai ridică la înălțimea așteptărilor... Acum că am văzut în ce ape financiare se scaldă Take-Two, să trecem la subiectul știrii, și anume la amânarea shooter-ului XCOM. Programat pentru lansare în anul fiscal 2012, XCOM (publicat de 2K Games, un subsidiar Take-Two Interactive) a fost împins cu brutalitate în anul fiscal 2013, ceea ce înseamnă că data de lansare se află acum între 1 aprilie 2012 și 31 martie 2013.

MODERN WARFARE 3: VÂNZĂRI RECORD

EPICUL și VISCERALUL sunt încă la mare căutare. Mai ales când vine vorba de EPICUL și VISCERALUL marca Activision. Ați ghicit: încă o știre despre succesul imens înregistrat de eternul shooter Call of Duty. De data aceasta, imprecinatul este Modern Warfare 3, care a reușit performanța de a hipnotiza peste șase milioane de războinici pe cât de virtuali, pe atât de moderni. Deși logica și bunul simț dictau o scădere a popularității francizei Call of Duty după războiul murdar dintre Activision și Infinity Ward, s-a dovedit că, dacă omul vrea să arunce cu bani în tine cu orice preț, logica și bu-

nul simț dispare complet din peisaj. De exemplu, Black Ops a reușit să încaseze 360 de milioane de dolari în primele 24 de ore de la lansare, un record care a fost doborât de nimeni altui decât următorul titlu Call of Duty, adică Modern Warfare 3. Preacinstitul și degrabă încasatorul de profit nevinovat Activision a reușit să vândă în doar 24 de ore 6,5 milioane de exemplare din Modern Warfare 3, adică marfă în valoare de aproximativ 400 de milioane de dolari. Doar în Statele Unite și Marea Britanie. Așteptăm cu mare interes următorul Call of Duty. Cumpărați, cumpărați, cumpărați...



GEARS OF WAR 3 - RAAM'S SHADOW

Vivat DLC-ul, trăiască în veci farfecul lui! Dacă ați fost neglijenți și n-ați achiziționat un Season Pass (o chestiuță de 2400 M\$ Points care vă oferă accesul la primele X bucățele de DLC pentru Gears of War 3), atunci va trebui să scoateți din buzunarul virtual 1200 M\$ Points pentru a prelungi cu trei ore durata de viață a single player-ului lui Gears of War 3. TREI ORE ÎNTREGI? Cum e posibil așa ceva? Simplită, cu ajutorul DL... addon-ului RAAM'S Shadow, care va fi lansat în 13 decembrie și va oferi jucătorilor posibilitatea să intre în bocancii personajului principal din seria de benzi desenate Gears - Michael Barrick - și a prietenului RAAM (pentru necunoscătorii, este boss-ul primului joc), într-o scurtă aventură sângeroasă, plasată cu 14 ani înainte de evenimentele din serie. De asemenea, DLC-ul va mai include 6 noi modele pentru modulul multiplayer și o culoare exclusivă pentru armele de foc: chocolate. Să vină!



1 MILION DE JUCĂTORI ÎN DC UNIVERSE ONLINE

Se pare că decizia Sony Online de a elimina taxa pentru DC Universe Online a fost una deosebit de inspirată și profitabilă. Dacă acum ceva timp MMO-ul cu indivizi suspecti în colanți glam era în pericol de a fi dus la groapă, trecerea la un model free-2-play (adică micro-tranzacții care într-un final ajung să te coste mai mult decât taxa lunară dacă ești hapla și nu te mai satură Dumnezeu de bonusuri) a atras peste un milion de jucători în mai puțin de o lună de zile. Cred că a sosit timpul să-mi pun capa de apărător al dreptății și să dau și eu o tură prin Universul DC...



BATTLEFIELD 3 INVADEAZĂ MAGAZINELE

CEO-ul Electronic Arts, preacinstul John Riccitiello, a anunțat că nu mai puțin de zece milioane de exemplare din FPS-ul Battlefield 3 au fost livrate magazinelor de specialitate. Conform unui raport NPD Group, în luna octombrie s-au vândut aproape două milioane de exemplare doar în Statele Unite.

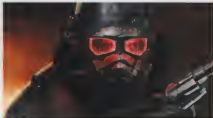
UN NOU ASSASSIN'S CREED ÎN 2012

Publisher-ul și producătorul francez a anunțat că va lansa anul viitor un nou joc din seria Assassin's Creed. Acest lucru a fost confirmat și de către Yves Guillemot - CEO Ubisoft - care a declarat că „va exista un alt joc Assassin's Creed în 2012; acesta va fi un titlu important și vom comunica mai multe detalii cu privire la această lansare în lunile următoare.” Declarația vine ca o confirmare pentru cele afirmate de



ASSASSIN'S CREED™

Alexandre Amancio - directorul creativ Ubisoft - care preciza că Assassin's Creed: Revelations nu este ultimul joc din trilogie, iar Revelations va fi doar finalul unui ciclu început acum patru ani de zile în Ierusalim, cel al lui Altaïr ibn-La'Ahad, urmat de cel al lui Ezio Auditore da Firenze în Italia. Așadar, declarația lui Amancio confirmă că producătorul francez va lansa un nou joc Assassin's Creed (foarte probabil III) înainte de sfârșitul anului 2012, atunci când Apocalipsa va ajunge la zi și sfârșitul lumii ne va bate înțepitor la ușă.



FALLOUT: NEW VEGAS - ULTIMATE EDITION

Lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă. Eu n-am așteptat și am reușit să cumpăr două DLC-uri pe care nu le-am putut folosi. Dacă ai fi avut răbdare și încredere în Bethesda, ai fi așteptat cumințel un GOTY, ceva, cu toate DLC-urile incluse. Pentru că apariția unei asemenea ediții era inevitabilă. Obligo a avut una, Fallout 3 a avut una, iar acum a sosit rândul lui New Vegas să fie livrat la pachet cu toate DLC-urile, cât de mărunte ar fi ele. Este vorba de proaspăt anunțatul Fallout: New Vegas - Ultimate Edition, un pachet care conține jocul plus toate DLC-urile lansate până acum (Dead Money, Honest Hearts, Old World Blues, Lonesome Road, Courier's Stash și Runners' Arsenal), pe care eu am fost nevoit să le piratez, deși am reușit cumva să plătesc pentru ele. Ultimate Edition va fi disponibilă începând cu data de 10 februarie 2012 pentru PC, X360 și PS3. Așadar, cei care n-au apucat să guste din fructul radioactiv pot savura acum experiența completă. La același preț ca al jocului original în ziua lansării. După cum spunem, lucruri bune se întâmplă celor care așteaptă.



DLC-URILE PENTRU SKYRIM VOR FI MAI SUBSTANȚIALE

Deși ne așteptăm cel puțin la niște potcoave aurite în valoare de 5 euro pentru sârmanii cai nordici, Todd Howard ne asigură că viitoarele și inevitabilele pachetele cu DLC pentru Skyrim vor fi mai substanțiale decât am fost obișnuiți în Oblivion. Și, probabil, mai scumpe. DLC-urile mici, lansate rapid, s-ar vinde foarte bune, dar nu ele sunt prioritatea noastră. Nu vom avea

atât de multe DLC-uri, dar vor fi mai mari și vor avea mai multă substanță”, a declarat Howard într-un interviu acordat site-ului Wired.com. Bun așă, dar sunteți siguri că jucătorii chiar nu vor potcoave de aur? La cum aruncă cu bănetul în Activision, sigur se găsească cățiva dolărei și pentru o textură sau două în Skyrim...

MECHWARRIOR ONLINE

Studiourile Piranha au dezlăuit că lucrează la un nou joc din seria MechWarrior. De această dată vorbim despre un titlu exclusiv online, care se va axa pe partide de luptă între mai multe echipe compuse din patru jucători. De asemenea, producătorii promet implementarea unui sistem de micro-tranzacții și a unui magazin online, însă ne asigură că banii nu vor aduce victoria sigură celor care vor opta pentru acest sistem de plată.



ALAN WAKE

UN NOU ALAN WAKE LA VGA 2011

Conform celor anunțate până acum de persoanele responsabile de show, parțial confirmate și de către Larry Hyrb (Director of Programming pentru Xbox Live), s-ar părea că în cadrul evenimentului Video Game Awards 2011 din 10 decembrie 2011 va avea loc prezentarea unui nou joc Alan Wake. Acesta va fi disponibil doar digital și, conform celor sugerate de site-ul Kotaku.com, va fi intitulat Night Springs (show-ul TV din prequel).

GOTHAM CITY IMPOSTORS - ÎN IANUARIE

DC Entertainment ne anunță că Impostorii din Gotham City ne vor invada PC-urile și consolele în luna ianuarie. Data exactă de lansare a shooter-ului multiplayer Gotham City Impostors este 10 ianuarie 2012. Jocul va fi lansat doar în ediție digitală pentru PC, Xbox 360 (Xbox Live Arcade) și PS3 (PlayStation Network). Mai mult, umblă vorba pe internet că în luna decembrie a acestui an va avea loc un test beta al jocului, dar data exactă va fi anunțată pe site-ul oficial al jocului (www.gothamcityimpostors.com).



SE VOR LANSA

Assassin's Creed Revelations	PC	Ubisoft
Star Wars: The Old Republic	PC	Electronic Arts
Trine 2	PC	Atlus
Rocksmith	PC	Ubisoft

CĂȘTIGĂTORII CONCURSULUI CATAN, ORGANIZAT DE LEVEL ȘI IDEAL BOARD GAMES ÎN EDIȚIA OCTOMBRIE 2011 SUNT URMĂTORII:



Sebastian Albu	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Horia Calborean	Extensia Catan 5/6 jucători
Szabo Eniko	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Colhon Andrei	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Becheanu Costin	Navigatori + premiul special, un joc Rețeaua Energetică
Sumandan Dominic	Orășe&Cavalieri
Alexandru Marin	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Cristache Andreea Cristina	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Bianca Alexandra	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Petrea Vlad	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Victor Cristian	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Gheorghe Razvan	Navigatorii
Alexandru Timofte Bogdan	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Dark Ness	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Tudor Rogojanu	Orășe&Cavalieri
Șandru Rareș	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Vlad-Iuian Driiea-Apetrei	Navigatorii
LAS Vandal Art.Ist	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Catalin Cucu	Coloniștii din Catan - jocul de bază
Lobodics Tibor	Coloniștii din Catan - jocul de bază

CONCURS

Runes of Magic

LEVEL și Frogster, distribuitorii MMO-ului Runes of Magic, vă invită să participați la un nou concurs, ce are ca premii următoarele „jucării”:

1x

Roccat Apuri Active
USB-hub with
Mouse Bungee



3x

Steelseries Qck Surface -
Runes Of Magic - Limited
Edition Mousepad



2x

Logitech Rumble
Gamepad F510



CĂȘTIGĂTORII CONCURSULUI CHILD OF EDEN DIN EDIȚIA OCTOMBRIE 2011 SUNT URMĂTORII:

Carstoiu Viad din Brașov
Bogdan Gheorghe din București
Cioaca Alexandru din Craiova
Militaru Ionut din Bănești
Stefea Gabriel-Claudiu din Predeal



Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail: emuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728.

Pentru a intra în concurs trebuie să validați codul unic de pe DVD la adresa www.level.ro/concursrom. Atenție, data limită pentru înscrieri este 05 ianuarie 2012. Câștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii februarie 2012. Succes!

MASS EFFECT 3

CTN RPG 3RD PERSON SHOOTER PRODUCĂTOR BIOWARE DISTRIBUITOR ELECTRONIC ARTS ONLINE MASSEFFECT.BIOWARE.COM DATA APARIȚIEI FEBRUARIE 2012

Arde focu-n galaxie? Eu m-ascund dup-o cutie

În ultima vreme, conceptul de RPG a devenit mai mult sau mai puțin congruent cu jocurile Bioware. În timp ce elementele de mecanică atașate evoluției personajelor – punctele de experiență, atributele, talentele sau inventarul – transcend genul și pot fi întâlnite cam în orice mod multiplayer al unui shooter AAA, dimensiunea socială și implicățiile pe care le poți avea printr-un sistem de alegeri și consecințe se găsesc astăzi doar în segmentul „pur-sânge” al jocurilor de rol.

Ele sunt însă atât de importante pentru această specie încât alte laturi, precum lupta, pot lua orice formă fără a altera definiția jocului. Astfel, pe vremuri era de la sine înțeles că, dacă vrei să te iei cu cineva la bătaie într-un RPG, vei avea o provocare de natură tactică de depășit. După Jade Empire și două jocuri Mass Effect, cred că îi este clar oricui că un RPG poate include kung fu, respectiv abordarea unui third person shooter fără să alunece în panta minimalistă și pentru unii denigratoare a genului action RPG.

De fapt și de drept, aceste trunchieri contemporane și-au atras propria hoardă de fani, dovadă stând însuși jocul de față, o a treia escapadă în lumea protagonistului unsex Shepard, un erou a cărui poveste variază

atât de mult de la jucător la jucător încât ar fi imposibilă o descriere exactă a întâmplărilor care l-au adus la cea de-a treia încarnare.

Povestea continuă de unde am lăsat-o după DLC-ul „Arrival”, adică pe Pământ, unde Shepard răspunde în instanță acuzațiilor până când este întrerupt de o invazie iminentă. Ca și în Mass Effect 2, se poate continua salvarea preexistentă, iar deciziile din primele două jocuri vor avea, pare-se, o pondere foarte mare în calcularea situațiilor-consecință generate. În cazul în care veți începe Mass Effect 3 fără opțiunea de importare, nu va exista acel comic dinamic din Mass Effect 2.

Parte din procesul de „aprofundare” a elementelor RPG, se pare că sistemul minimalist de level up va căști-





ga în complexitate, alături de configurația armelor și chiar freza personajului, chiar și în cazul în care e folosită o salvare de import. Iar cea mai radicală modificare pare că va fi alegerea modului de joc dintre trei variante: Adventure, în care lupta e simplificată, dar rămân variantele de dialog; Action, în care lupta se desfășoară normal, dar dialogurile sunt automatizate, și RPG, același mod de joc de până acum: luptă la dificultate normală și opțiuni de dialog.

Cînd vine vorba de luptă, baza a rămas aceeași, dar se vor introduce mecanici de acțiune deja consacrate în regii genului (Uncharted sau Gears of War), cum ar fi posibilitatea de a trage de la adăpost fără a ținti în prealabil, eliminarea unor bucăți de armură a dușmanilor în funcție de zona în care traie sau clasică rostogolire mentală să te ferească de gloanțe. Pe lângă asta, atacuri cât se poate de cinematografice și spectaculoase vor fi accesibile în lupta mele, personalizate și mo-



bojocli moartea RPG-ului ca joc de sine stătător nu a avut chiar atât de mulți adepți. A fost de-ajuns un joc pentru a lansa un trend. Văllă și Dragon Age hack and slash cu care ne-am delectat nu demult.

Jocul în echipă

În tandem cu direcțiile pe care pare să meargă industria în ultimul an, Mass Effect 3 va face marele salt: înspre multiplayer – mai exact, un mod cooperativ cu până la patru jucători va fi disponibil, deși acesta nu va viza campania single player, ci o serie distinctă de misiuni, în care o gamă mult mai largă de clase și rase reprezintă catalogul de selecție. Întregul sistem care permite acest mod se numește Galaxy at War și vine în completarea poveștii space opera din single player, ca o descriere la nivel macro a războiului galactic din cadrul jocului. Vestea cea mai interesantă vizavi de Galaxy at War este că, aparent, aceasta va afecta finalul campaniei single player, încurajându-ne să vizităm



delate în funcție de clasa personajului. Mixul acesta de elemente RPG și acțiune FPS clasic vrea să aducă în joc fanii a două stiluri de joc foarte diferite, dar care pentru acest joc chiar funcționează. A fost o încercare salutară adusă cu primul Mass Effect, care la momentul respectiv a scindat fanii jocului în două facțiuni. Din fericire pentru joc și Bloware, facțiunea care urla din toți





cele două moduri de joc în paralel. Multiplayer-ul va fi disponibil atât prin Steam, cât și prin PSN sau Xbox Live.

Însă, acest Galaxy War nu pare a fi o adipie revoluționară pentru joc. Cel care au avut norocul să se joace pentru câteva ore acest mod au fost unanimi când au spus că ceea ce se întâmplă în campania multiplayer a lui Mass Effect 3 este un shooter în coop foarte clasic, unde patru jucători vor lupta pentru neamănare în moduri deja văzute și fumate de multe alte titluri de profil. Diferența masivă între single player și multiplayer este faptul că, pentru prima oară în istoria seriei Mass Effect, vom putea juca și cu altceva decât un reprezentant al rasei umane. Ba mai mult, personajele prezente în campania coop multiplayer nu au nici în clin, nidi în mănecă cu cele din single player. După cum am scris și mai sus, cele două moduri se completează unul pe celălalt, așa că existența unor personaje noi este firească și necesară. În cadrul multiplayer-ului vom putea alege din șase rase,

toate cunoscute nouă din jocurile de până acum.

Fiecare dintre cele șase clase va putea alege între două profesii, asigurând o prelungire a timpului pe care îl vei petrece în joc. Mai ales că, separat de modul single player, și personajele din multiplayer vor crește în nivel și vor avea acces la diferite puteri și la opțiunea de a modifica armele pe care le folosești cu moneda pe care o vei câștiga în joc.

Modul multiplayer este o variație a modului deja ultra folosit de jocurile momentului, jucătorii fiind nevoiți să supraviețuiască la 11 valuri de inamici, din ce în ce



mai puternici și mai agresivi. Cu toate acestea, Bioware a încercat să facă modul mai interesant, deoarece, pe lângă fiecare val de inamici pe care va trebui să îi facem una cu podeaua, vom avea și diferite mini-misiuni de îndeplinit. Astfel, va trebui să dezamorsăm o bombă, să ocupăm o cameră de control a unui satelit sau cine știe ce alte obiective minimaliste făcute doar pentru a nu ne crede într-un joc generic în modul Survival.

Și dacă tot am spus că modul multiplayer este strâns legat de single player, să vedem cum vor cei de la Bioware să facă acest lucru. Pe măsură ce faci tot mai multe misiuni în coop, în single player va crește așa-numitul galactic readiness. Acesta se pare că va ajuta echipa principală din campania single player și o va pregăti pentru confruntarea finală. Cum? Dumnezeu știe, că doar el este atotștiutor. Dacă nu ești fan al modului coop, Bioware ne asigură că acest readiness va putea fi crescut și prin acțiunile din single player, așa că nu vom pierde mare lucru. Dar este posibil ca Shepard să nu fie chiar zmeul zmeilor dacă nu ai pus piciorul pe internet, participând la măcelul din cooperativ.

Iar dacă o singură parcurgere a jocului nu va fi de ajuns, iar multiplayer-ul te va ține prea puțin în priză,





completă vor avea la dispoziție modul New Game+, care permite încă o parcurgere a jocului, cu abilitățile și caracteristicile rămase de la terminarea lui inițială.

Romane ca odinioară

Numărul de companioni a fost însă redus, pentru a asigura un grad de profunzime a relațiilor și atenție în scrierea și trirerea interacțiunilor superioare, susțin producătorii. Un demers în acest sens va fi interpolarea romanelor obținute în primele două jocuri, obținându-se un soi de triunghi amoros cu fostele cuceriri ale lui Shepard. Iar în tandem cu atitudinea foarte politically correct a lui Bioware, vor fi prezente și aici, ca și în Dragon Age, aventuri amoroase între personaje de același sex. Primită cu bucurie de unii și cu neîncredere de alții, această atitudine foarte laxă din punct de vedere moral a celor de la Bioware a născut deja multe controverse, mai ales din partea celor care țin cu Doamne Doamne. Oamenii religioși și cu scârbă de sodomă au făcut mare tam-tam, dar alții, ca cei de la GayGamer, au primit și au salutat cu bucurie inițiativa Bioware de a le oferi o alternativă pentru un partener de sex de același... sex.

Dar cum asta influențează prea puțin experiența pe care o oferă jocul per ansamblu muritorului de rând, sexualitatea din Mass Effect 3 ne interesează prea puțin, atât timp cât nu este foarte ostentativă. Și mai ales dacă alegerile pe care le facem nu sunt ambigue, să ne trezim la un moment dat într-un cinematic peste care nu putem sări, în care un Shepard masculin se trage de cocșel cu vreun Krogan spătos. Tocmai m-a pâlilit. Când voi juca ME3, Shepard-ul meu va fi de fapt o



Sherpădiță, care are o atitudine deschisă față de orice fel de relație, nedorind să rănească sentimentele nimănui spunând NU. Bine ai venit promiscuitate!

Nici măcar nu mai avem mult până să testăm cu degetul de pe mouse această promiscuitate, deoarece jocul stă să apară în februarie anul următor. Așa că deschide-te la minte, fă-ți rost de o echipă bună pentru multiplayer și programează-ți o sesiune lungă de pac-pac și RPG. Niciunul de calitate, dar OK per ansamblu.

■ Koniec & Zulu!





SYNDICATE

CON FPS PRODUCĂTORI STARBREEZE STUDIOS DEZVOLTĂTOR EA LANSARE 24.02.2012 ONLINE EA.COM/SYNDICATE PLATFORME PC, PS3, X360

Agentul cu naniți de argint

Intortochetele sunt căile corporațiilor și criptic este DLC-ul lor. Când crezi că le-ai văzut pe toate (unde prin „toate” vreau să spun, de fapt, un singur lucru repetat până la epuizare), executivii te lovesc în plină figură cu un nou plan de scos bani din remake sec și încă o legendă din copilăria ta de maximum 256 de culori este lobo-tomizată, spoită ca o paparudă și scoasă la produs pe autostrada informațională a viitorului. Probabil nostalgia n-are ce căuta într-o avanpremieră profesionistă, atent măcinată în moara deontologiei, ca să îl citez pe Yusuf, și verificată în trei surse, dar seriile Jagged Alliance, Syndicate și X-Com (și el metamorfozat cu de-a sila într-un shooter suspect) au avut o influență covârșitoare asupra mea și probabil n-aș fi ajuns să scriu despre jocuri dacă, la un moment sau altul, nu m-aș fi întâlnit cu acești trei ureaui. Pentru că sunt niște titani din toate punctele de vedere (măsurabile sau nu) și așa vor rămâne oricât de mult s-ar chinui unul sau altul să vă mintă că viitorul aparține filmelor interactive și designului simplu și liniar.

Acum haideți să vă spun un mic secret, ca să vedeți că nu m-a damblagit nostal-





gia de tot. Syndicate nu era un joc deosebit de complex. Am încercat să conving câțiva exponenți ai noului val că Syndicate era o experiență mai tactică decât tălătură porcului la țară (în satul meu, porcii sunt adevărate genii militare, poate ați auzit de marea răscăală a godacilor din 79) și că ar fi o crimă să bagi și mai multă acțiune în el, dar adevărul este că, în joculețul celor de la Bullfrog (creatorii seriei), acțiunea, bling-ul războinic, violența și funa ușor adolescenței, fără compromisuri, erau oricum personajele principale. Și le-am lubit, dar vom reveni la ele puțin mai târziu, veți vedea atunci de ce. Există și o porție de tactică și strategii și asta am simțit-o pe propria piele când am dat buzna ca Gheorghe, fără un plan, într-o misiune simplă, dar joculețul putea fi terminat lejer cu un minimum de efort și atenție din partea jucătorului. American Revolt (expansion-ul primului Syndicate) e altă mâncare de pește și ne vom preface că nu a existat. Syndicate arăta incredibil de bine și avea, iertă-mi fie vorba spurcată, coi. Sau vână, zăvăl, spuneți cum vreți, nu vreau să vă jignesc sensibilitățile. Syndicate a fost Syndicate și oricine a avut în gestiune

una bucată PC sau Amiga n-a cunoscut alt Syndicate în afară de Syndicate. Ștind toate acestea, ai crede că un remake ca la carte, adică un compromis decent care să nu antagonizeze armatele de cărcotași bătrâni, n-ar fi prea greu de obținut. Hehehe.

Corporate persuasion through urban violence

Am urmărit cu atenție trailer-ul care a însoțit Corporata Vestire, dar, cu mare părere de rău, singurul lucru care m-a dus cu gândul la predecesorul său a fost melodia din filmuleț: un remix draguțel al temei arhicunoscute din bătrânul Syndicate. Restul, Metacriticul cu mila. În doar un minut și ceva, am identificat cinci shootere moderne, aproape toate leitmotivale acțiunii din ultimii cinci ani, bașca vreo câteva chestiute cool scoase parcă din videoclipurile cu 50 Cent. Syndicate-ul de-abia mai răsufla sub povara modernității. Și a bling-ului. Desigur, toate acestea sunt acoperite de un miros puternic de Deus Ex, pentru că, nu-i așa,

unde Deus Ex nu e, nici cyberpunk nu e. Foarte slab debutul jocului pentru un individ care a mâncat Syndicate pe pâine și a plimbat patruzeci de dischete timp de o săptămână, să se poată bucura și Mitza de Syndicate Wars. Chiar m-am mirat și m-am întristat că n-au fost în stare de mai mult, căci după ce m-am jucat la greu E.Y.E: Divine Cybermancy, un FPS cyberpunk indie prezentat în revistă, care răspânda un foarte puternic vibe „sindicalist”, începusem să mă obișnuiesc cu ideea unui Syndicate la persoana întâi, cu condiția să se păstreze atmosfera bestială din primul. Sau din Syndicate Wars, căci el era mai depresiv, mai... bladerunner-ish, iertă-mi romgleza. Prin urmare, înainte să-mi săriți în cap că mă pun în calea progresului, vreau să fie clar că nu am nîmîc cu perspectiva (sau nu într-atît cît să îl critic doar pentru camera aleasă), nici n-o să mă plîng prea des că au simplificat jocul pentru cei mai slabi de inger (reaminesc, primul Syndicate n-a fost niciodată etalonul complexității, ba chiar a fost dezvoltat ca un joc simplu și generator de adrenalină), ci m-a dezamăgit lipsa aproape totală a atmosferei jocului original. Dacă nu ați jucat





originale și doriți cu tot dinadinsul să vă bucurați de producția celor de la Starbreeze, nu vă atingeți de ele până nu terminați noul Syndicate. Jocul se pare că încearcă să livreze un showmegashow și, dacă mai sunteți entuziasmați de un shooter modern cu explozii, one-linere macho, pistoale sau puști de asalt, ținute gangsta și tipi în trenuri, există o mare posibilitate să vă impresioneze. Probabil și eu aș fi ridicat ușor de tot dintr-o sprânceană dacă n-ar fi scris Syndicate pe el. Știu, par ușor... boșoroși, dar e cam greu să te lezezi atât de ușor de un joculeț care te-a marcat adânc.

Prima diferență notabilă (presupunând că nu ați vizionat încă trailer-ul care v-a plimbat puțin printr-un glorios și rarissim shooter la persoană întâi) este perspectiva. Nu atât camera, v-am spus că n-am nimic cu ea, cât... perspectiva. În bătrânul Syndicate erai o sană de executiv, ca toți executivii, de altfel, lipsit de scrupule, avid de putere și așa mai departe, care mânia în luptă o echipă de patru drone. Să zică mersi că aveau nume și primeau implanturi cu găleata. Binele era binele sindicatului, răul era Game Over-ul. Amoral până în măduva regiștrilor. La un nivel mai subtil o fi fost săracul joc o critică acută adusă corporațiilor corupte și așa mai departe, dar jocul nu îți băga pe gât moralitate cu lingurița. Făceai ce te tăia capul pentru a duce la bun sfârșit mislu-ne. Dacă erai genul mai sadic și aveai bani de aruncat pe muniție, ți se oferea ocazia să chinuiești cetățenii distopiei zi de vară până-n seară. Morala era dispensabilă în Syndicate. Ca în afaceri, ce mai. În noul Syndicate ți se cam lau jucăriile și ești aruncat în trenul agentului Miles Kilo, aflat în solda Eurocorp-ului. Ca o paranteză, Eurocorp este una dintre cele două corporații (cealaltă fiind Church of the New Epoch) alături de care pornești dominația globală în Syndicate Wars. Inapoi la Miles Kilo. În timp ce agenții din vechile Syndicate nu erau decât niște drone fără personalitate, Miles Kilo, conform comunicatului de presă, va pona într-o aventură plină de corupție și război. Probabil și nițică trădare, o mișcare clandestină, poate chiar o revoluție micuță și un război personal împotriva corporațiilor corupte. Prevăd,

dar sper să nu fie cazul, niște lecții valoroase despre triumful spiritului asupra mașinii și, de ce nu, despre o rază de speranță într-o lume lugubră, subjugată de cipurile corporatiste. Drăguț cum o corporație încearcă să îți dea lecții despre corporații. Chiar, într-un filmuleț de 11 minute, în care ne este prezentată o părticică din prima misiune. Kilo este însoțit de partenerul său, care împușcă nonșalant doi civili în timp ce ți furnizează calm detalii reci despre misiune. Asta să vezi cu ochii tăi cât de rele sunt corporațiile. A, și cred că la un moment dat el te va trăda și va declanșa aventura epică plină de corupție și război. Well, unii poate gustă și astfel de povești, eu voi prefera în continuare abordarea liberă și amoralitatea vechiului Syndicate. Pui mâna pe drone, le umpli cu droguri pentru a le mări reflexele și încerci să fi cât mai eficient. Pentru că așa sunt afacerile.

Afacerile sunt război

Acum cred că a sosit timpul să trecem la detalii ceva mai tehnice. Adică unde-i Persuadatron-ul? E și nu e. În vechiul Syndicate, Persuadatron-ul era un device care te ajuta să „convingi” civili, polițiști, golănași și agenți dușmani să se alăture cauzei tale prin manipulare discretă a cipurilor implantate în creier. Rezultatele

erau delicioase și acum cred că ar pune pe jar cei puțin zece organizații de mămici îngrijorate de violența virtuală. Un agent înconjurat de un scut viu din optzeci de civili spălați pe creier era o imagine mărețată. Mai ales când minionii tăi dădeau lama în armele lăsate în urmă de agenții (dușmanii) morți. În noul Syndicate n-am văzut prea mulți civili, doar pe cei împușcați fără remușcări de partenerul tău, probabil pentru că moartea unui milion e o statistică, în timp ce două victime altcumva te gâdă la conștiință, dar ni s-a promis că vor exista posibilități de manipulare discretă a comportamentului inamicilor. Am văzut, în schimb, la lucru abilitatea Suldice. Da, poți convinge electronic un inamic că viața nu mai merită trăită. Se pare că există și abilitatea Persuade, care va convinge Al-ul dușman să lupte, doar temporar, de partea ta. După care va muri, deci adio armate de „persuadați” pe care le plimbi prin nivel. Și dacă tot am adus vorba de niveuri, sper ca următoarele misiuni să fie ceva mai deschise, dar ce-am văzut eu mi-a arătat un shooter de coridor cam liniar pentru un urmaș de-al lui Syndicate, unde te puteai plimba nestingherit printr-un oraș înțesat cu agenți dușmani și erai liber să adopți ce tactici ți se par ție mai potrivite. Asta că să nu mai pomenesc de Syndicate Wars, unde puteai dărâma





bucată cu bucată un oraș întreg dacă aveai destul explozibil. Așadar, la capitolul libertate de mișcare, cred că vom sta mai prost decât în anii 90. Am văzut, ce-i drept, anumite tentative de a diversifica game-play-ul, oferind căi alternative de acces (eternele guri de ventilație din Deus Ex), dar nu m-au impresionat până la lacrimi, mai ales că o abordare mai pe furis, așa, lese din discuție.

Armele. Armele sunt acolo și, dacă vă recomandăm ediția pentru EXECUTIVI, tătuca EA vi le va îmbrăca

uri mai scurte, abilități mai puternice, chestii pentru care merită să te umpli de implanturi până în dinți.

Multiplayer

Dacă estetica single player-ului te duce automat cu gândul la Deus Ex, nivelurile de multiplayer parcă au ceva din Mirror's Edge. Aruncați un ochi peste screen-uri dacă nu mă credeți pe cuvânt. Un nene care a apucat să joace un demo de multiplayer s-a jurat că miroase puțin

și a Brink. Nu-l contrazic, căci eu nu am fost unul dintre privilegiatii care au avut acces la cod de preview. Hmm, acum îmi aduc aminte că n-am jucat nici Brink, deci mare lucru n-aș putea să vă spun despre multiplayer-ul lui Syndicate. Ce știu e că va exista un mod cooperativ pentru patru jucători, care își vor face de cap pe câteva hărți, unde vor încerca să fure informații și tehnologii prețioase de la corporațiile rivale. Și că estetica hărților aduce puțin la Mirror's Edge, cum am zis mai sus. A, și personajele pentru multiplayer vor avea acces la câteva abilități ce nu sunt prezente în single player. Om trăi și om vedea.

Acestea fiind spuse, aș vrea să susțin că de-abia aștept noul Syndicate, dar sunt cam sceptic. Filmulețele de prezentare nu m-au convins, deci dacă sunteți ca mine și vă doriți un adevărat urmaș spiritual al bătrânului Syndicate, shooter-ul celor de la Starbreeze nu dă semne că ar fi ce vă trebuie vouă. Desigur, îmi rezerv dreptul de a-mi schimba părerea, urmată de o autocritică aspră, atunci când voi pune mâna pe el, dar momentan nu sunt foarte optimist și nu pot spune că ard de nerăbdare să îl văd pe hard disk. V-am mai spus, de aici nu prea pare Syndicate. Cei care nu știu sau nu le pasă ce e ala un Syndicate au mai multe motive de nerăbdare decât mine.

■ cioLAN

în AUR. Cocălăresc, dar nu vă obligă nimeni să vă piimbăți cu arme de aur și naniți de aur și freză de aur în multiplayer. Într-o zi la instrumentele pentru eliminarea concurenței. Vreau neapărat minigun. Minigun-ul este chintesența Syndicate-ului. Dacă lipsește, mai fac un preview și mai pesimist. Sper să nu fie cazul, căci am dat peste un screenshot cu minigun care parcă mi-a mai îndulcit nostalgia. Ce pot spune cu siguranță e că vom avea un Gauss Gun. Spre deosebire de cel din Syndicate (un fel de agheșă cuantică care arunca în aer un cvartal întreg). GG-ul viitorului e mai subtil și trage după colț. Sau peste cover. A, da, după tipic, vom avea un sistem sănătos de cover și în Syndicate, căci nu se putea să lipsească tocmai cover-ul cel sfânt. Am mai indentificat un pistol și cam atât. Dar ni se promite o mulțime de arme și un sistem de augmentări la Deus Ex. Adică tehnologia și ci-punile „recuperate” de la corporațiile rivale vor îmbunătăți capabilitățile agentului Kilo. Viteză mai mare, cool-down-



project ZOMBOLD

Până când nemoartea ne va despărți

GEN ZOMBIE SURVIVAL PRODUCȚOR: THE INDIE STONE
DEZVOLTĂTOR: THE INDIE STONE LAUNCH: N/A
ON-LINE: PROJECTZOMBOLD.COM PLATFORME: PC

Tu cum te-ai descurci în cazul unei invazii de zombi? Cât de repede ai renunța la luptă și ți-ai scoate creierul la meaz? Cât de spectaculos îți vei încheia socotelile cu viața? Vei muri cu ei de gât, ca un erou legendar și epic al Postapocalipsei Zomboide, sau vei călca într-o grebă ruginită și vei sfârși în brațele primitoare ale tetanosului? Îți vei apăra sărăcia, nevoile, neamul și cuiele, ca un bun creștin, sau vei încălca în mod sistematic cele zece porunci? E greu să fi un bun creștin când ești nevoit să dormi cu ciocanul sub pernă. Eu, care până acum mă credeam un supraviețuitor în-născut, cel puțin în mediul virtual, am reușit să dau cu mucii în proverbia la hânie de fasole în cele mai stupide moduri. Am dat foc la casă în timp ce încercam să găsesc o oală cu supă. Am fost asaltat de un vecin nemort în timp ce căutam o conservă de supă. M-a căsădit un vecin viu în timp ce-l aduceam niște supă nevastă-mii. Am

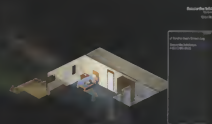
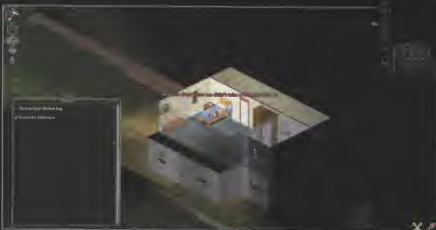
uitat să mănânc supă și era cât p-aci să crăp de foame. Amețit de mirosul lămbitor al supei, am uitat să baricadez ușile și ferestrele și m-am trezit cu musafiri la cină. Eu fiind cina.

Subviețuitorul urban

Project Zomboid este un sandbox izometric cu zombi aflat în plin proces de dezvoltare în uzinele Indie The Indie Stone. Mda, zombi, nimic nou sub soare. Mai că-ți vine să mai ceri o porție de naștiți la masa trei, că parcă ți s-a aplecat de la atâți nemorți. Nimic mai adevărat, dar Project Zomboid nu este clasicul „chop till you drop” cu care ne-a obișnuit Industria până acum. Este genul de joc cu zombi pe care îl tot aștept de ceva timp și nu mai vine. Dacă mai țineți minte preview-ul lui Dead State, un RPG cu zombi în care accentul va fi pus pe supraviețuire și pe relațiile din-

tre supraviețuitori, nemorții fiind puși pe un plan secundar, aflați că Project Zomboid va fi o bestie oarecum asemănătoare. Tu, nemilosul Mănuitor de Mouse, Distrugătorul de Lumi, Înghițitorul de Epic și Stăpân al Achievement-urilor, vei fi de data aceasta un umil supraviețuitor care, dacă vrea să aibă o viață cât mai lungă (deși nu-mi prea închipui eu de ce ai vrea să trăiești cât mai mult într-o lume infestată cu zombi), va trebui să se teamă și de propriile-i părți. Project Zomboid este un joc plasat în partea întunecată a Visceralului. În sensul că, dacă n-ai stofa de supraviețuitor, te vei holba la propriile viscere chiar înainte de Game Over.

Fiindcă am apucat să butonez un tech demo acum



ceva timp, pentru edificare vă voi prezenta o zi din viața unui supraviețuitor al Apocalipsei. Cine se scoală de dimineață, își găsește nevasta sângerând. În pat. De la o fractură deschisă. Fiindcă nu putem lăsa o asemenea mândrețe de femeie să se prăpădească, va trebui să improvizăm. Atele n-am găsit și, oricum, am nevoie de ficare scândurice să-mi baricadez intrările, deci mă voi mulțumi să-i opresc sângerarea. În acest scop, vom folosi o șmecherie clasică și vom improvisa câteva bandaje dintr-un așternut care face umbra dulapului degeaba.



Project Zomboid are un sistem simpatic de crafting care mi-a înfrumusețat sumbra existență de supraviețuitor. Momentan am reușit să „craftez” doar câteva bandaje dintr-un așternut și o supă de roși dintr-o conservă, o oală și un desfăcător de conserve, dar nî se promite că versiunea finală ne va pune la dispoziție un număr impresionant de „rețete”.

Gut, deci mi-am oboljit nevasta, l-am adus un pumn de analizeze din baie, e timpul să pomesc în recunoaștere. Pași mă poartă în garajul unui vecin (care probabil mormăie și salivează în întineric, dar nu mă apuc să îl caut acum), de unde arestez câteva scândurele, unele universale cunoscute drept „clocan” și câteva cuie. Utensile deosebite de utile dacă nu vrei să te trezești cu mușafiri nepoftiți. Culele mi s-au părut mai folositoare decât gloanțele de shotgun. De câte ori am început să trag cu pușca în vecinii infomați, n-am supraviețuit mai mult de zece minute, dar culele, sărcele, mi-au asigurat un somn odihnitor de opt ore. Buuuun. Ajung acasă, baricadez ușile și ferestrele, cu mare grijă să nu îmi scape vreuna. Desigur că mi-a scăpat și a trebuit să reiau jocul. Pentru că în Project Zomboid sau cel puțin în tech demo-ul cumpărat de mine (costă 5,99 euro și vezi avea acces la toate update-urile, inclusiv la versiunea finală, fiind va fi ea gata sau dacă va fi gata), moartea e inevitabilă, la scopul tău e s-o amâni cât mai mult. N-ai zis nimeni că va fi ușor. Dar să zicem că ți-ai izolat casa. Țeapă! N-ai mâncare. Iar foamea e o altă amenințare în Project Zomboid. Și frica. Și somnul. Și rănille. Și moralul. Și vecinii vii. Și cei morți. Și așa mai departe, dușmănia e puternică în toți și toate.



Plec în căutarea mâncăricii, într-o grădiniță în casa alui vecin, îl găsesc zombificat. Partea nasoală e că nimeni nu stă între mine și supă. Nimeni nu stă între mine și supă. Cu o lovitură bine plasată de clocan, elimin cârânilul gardian al supei și pun stăpânire pe prețioasa conservă care îmi va prelunge viața și, probabil, îmi va mări scorul. Supă să-i rămână numele, oală să-i fie cuibul. Mda, îmi trebuie o oală. Tot vecinul, săracul, îmi „împrumută” oală lui. N-are nevoie de oală acolo unde e el. Mai înhaț un desfăcător și mă îndrept spre casă, unde mă pregătesc de un adevărat ospăț. Cu mațele chiorlând de foame, bag supica în cuptorul pomit și... radioul îmi distrage atenția. Uit de supă și, cumva, reușesc să dau foc la casă. Cu tot cu nevastă în ea. Mare deștept. A patra încercare a mers mai bine. Am făcut totul perfect, n-am ars nici casa, nici supă, dar m-a deprimat un vecin. Care mi-a înfrumusețat nevasta. Știu că e doar o grămăjoară de pixeli, dar era grămăjoara mea de pixeli și îmi era dragă și nu pot să pur și simplu buza în casa unui om să-i împuști grămăjoara de pixeli. Turbat de furie, cu lacrimi în ochi, l-am crăpat teasta criminalului înainte să-mi

primesc și eu porția. I-am confiscat flinta pe un fundal muzical care a supt orice urmă de veselie din mine și am luat-o de nebun la plimbare pe străzi. Planul era, desigur, să caut o casă mai ușor de apărat, mâncare și... era cât p-aci să spun companie umană, dar mi-am adus aminte ce-a făcut ultimul om neinfestat pe care l-am întâlnit. Dacă se oamenii. Deci casă și masă. Din nefericire, și vorbesc serios, atât de tare m-a afectat moartea soției virtuale (pe care am încercat să o salvez vreo două playthrough-uri, dar nu mi-a ieșit) încât am decis că viața nu mai merită trăită în asemenea condiții. Astfel, am decis să mor ca un erou și l-am zburat creierii primului zombi întâlnit în cale. Cool, parcă m-am mai răcorit. Și viața pare mai frumoasă. Gata, VOI TRĂ... FUCK! DA CĂ! SUNTEȚI, SATANELOR??? S-a dovedit că erau mulți. Mai mulți decât cele douăsprezece cartușe ale mele. VENIȚI DE LUAȚI SALPETRI! Au venit, au căzut, au venit mai mulți, iar eu am apucat să sfârșesc ca un adevărat spartan: cu o bătă de baseball înșăgerată în mână, călare pe un morman de cadavre. O moarte frumoasă, zic eu, aștept următorul update. Și versiunea finală care, din nou, nî se promite că va fi chintesența ghidului de supraviețuire într-o lume infestată de zombi.

clolAN



REVIEW

PS3

X360 PC



v
o
s
p
v
d
s
in
ti
A
re
pl
ve
bl

un
tit
fo

Cu capă și gheară

A seară eram la o bere cu cioLAN și Mops. Mops este un prieten de-al nostru. Băiat fain, artist, programator, cântăreț la chitară și alte instrumente menestrelice și un adevărat devorator de literatură. Dacă stai cu el la masă, ai despre ce discuta. Nu știu cum am ajuns să vorbim despre benzi desenate, iar Mops și-a exprimat dezamăgirea totală că a pierdut benzile desenate cu Harap-Alb. Nu știu câți dintre voi au habar despre acest lucru, dar avem și noi un mare desenator de bandă desenată, care acum lucrează pentru studiourile Marvel din America, Sandu Florea. Când a stat în JO, a avut o perioadă prolifică din punct de vedere artistic și ne-a bucurat pe vremuri cu titluri cum ar fi Cavalerul Alb, Călugăreni, Mislune de Sacrificiu și altele. După care, regimul l-a luat la ochi și l-a cam ars. Păi ce? De ce să umple mintea copiilor cu porcării desenate când puteau să învețe dans sincron și aruncatul cu flori în marele și mult iubitul nostru conducător?

Așa că omul și-a luat catrafusele și a plecat în State, unde a fost primit cu brațele deschise. Printre multele titluri la care a lucrat au fost Batman R.I.P. și Batman: Battle for the Cowl. Asta ca să nu spuneți că nu are nicio legătură





FUN HOUSE? Count me in

cu articolul de față.

Ideea era alta însă. Oameni în toată firea care, la o bere, în loc să vorbească despre greutățile vieții, meciul din seara de dinainte sau ce știu eu ce alte nimicuri se mai discută la bere, am ajuns să vorbim despre benzi desenate și despre ce fain era când eram puțoi și era casa plină de Pif-uri, Rahan-uri și alte asemenea cârticele ce ne luminau zilele ploioase și nu numai.

Eu nu le mai am, pentru că i le-am dat vărului meu. Care le-a dat pe surprize cu forballiți. Și mă oftic. Aveam tone și erau foarte faine. Cele mai faine.

Mersul pe sârmă

În 2009, când am pus mâna pe Batman Arkham Asylum, am rămas gură cască. A fost un joc în care Batman era Batman. Însă atunci nu am știut că Arkham Asylum era doar ceva pregătitor. Pregătirea terenul și semăna semințele unei recolte bogate în Uaa-uri și Uoo-uri pentru Batman Arkham City. Evoluția asta de care ne lovim la tot pa-

sul nu ne lasă în pace nicicum. Astăzi vezi (în cazul nostru joci) ceva ce și se pare culmea perfecțiunii, iar mâine vezi partea a doua care te dă pe spate.

Nu mă așteptam în niciun caz de la Batman Arkham City să ne ofere un simulator excelent, nu un action excelent. Da, un simulator. Un simulator de Batman. Acum nu îl mai controlezi, ci ești Batman. Ești Batman până acolo încât îl formezi după chipul și asemănarea ta. Nu lua ad literam, căci nici Dumnezeu nu arată ca mine și ca tine deodată. Dar se transformă într-un mini RPG intens în care Batman face ce vrei tu, nu te mulezi tu după forma sa. Cu atât mai mult cu cât toate aventurile tale de pe parcursul jocului îți aduc ca răsplată experiență și level ups cu care îți poți forma propriul tău Batman. Poate fi un adevărat ninja al atacului din umbră, un tank cu care să treci prin ei ca plugul prin brazdă sau un adevărat in-

JOKER

Nume: Prima apariție: 1940, în prima ediție, benzi desenate Batman

Actori: Cesar Romero, Jack Nicholson, Heath Ledger

Trademark: Mimorul său sadic și veni-nu, Joker ce aruncă un rictus pe fețele victimelor și le face să moară râzând în hohote.



giner care improviză cu prăpăd din toate gadgeturile pe care le are la dispoziție. Despre toate acestea, mai încolo.

Arkham City. Locul în care sunt cei mai mulți eroi negativi pe care i-am văzut vreodată. Până la Batman, fiecare supererou avea maximum doi-trei mari inamici cu care se bătea la nesfârșit. Până și Superman care, vorba ceea, e Superman, se trăgea de păr în mod constant doar cu Lex Luthor. Doar Batman sireacul are o întreagă panoplie de rapandule ce-l pândesc la tot pasul să-l ia glanda în timp record. Iar în Arkham City apar toți.

Dacă în Arkham Asylum dr. Hugo Strange era doar șeful spitalului de nebuni și experimenta în draci doar pe pacienți, acum a ajuns primarul întregului Gotham. Cum unui dement nu trebuie să-i oferi nici măcar un deget, darămite un oraș, doftorul nostru a creat mediul perfect pentru o aventură epică la scară gigantică. În urma unei



Se simte că port 45, nu?



Nu ai o culoare prea sănătoasă. Permite-mi să te iecuesc.

Mi-am dat o mână ca să te văd mai bine

REVIEW

BATMAN

Nume: Bruce Wayne

Prima apariție: 1939

Actori: Michael Keaton, Adam West, Michael Keaton, Val Kilmer, Christian Bale

Trademark: Batmanul lui Bruce Wayne, Protocolul 10 în căușă, grădina de ierburile din Gotham City



logici doar de ei înțelese, a realizat că, decât să umple închiisoarele cu bandiți, mai bine le oferă un mediu perfect controlat în care să se desfășoare după placul inimii lor. Așa că o mare parte din Gotham a devenit o enclavă înconjurată de ziduri și sârmă ghimpată, în care au fost aruncate caie peste grămadă cele mai întunecate minți ale momentului, toți inamicii de moarte ai lui Batman. Designul Arkham City este un joc de cuvinte prin care producătorii ne dau de înțeles că ceea ce am experimentat în primul joc într-un azil acum o vom face într-un întreg oraș. Arkham Asylum este acum Arkham City.

Alter ego-ul lui Batman, Bruce Wayne, este aruncat în orașul închisoare de dr. Strange sub greaua apăsare a acțiunii contrapunt. Strange este singurul care știe că Bruce este Batman și de aceea nu are niciun fel de remușcare să-l vâre în mijlocul culbului de viespi. Îl bagă frica-n oase cu amenințarea lansării așa-numitului Protocol 10 în câteva ore și îl lasă să se descurce după cum crede de cuviință. Mare greșală, atât pentru el, cât și pentru întreaga spumă cea vestită a criminalității din Arkham.

După cum mă așteptam și speram, inamicul principal în jurul căruia se învârt acțiunea jocului este Joker. Un personaj din ce în ce mai dement, mai sarcastic și de un umor ucigător de-a dreptul, Joker este exact antiteza lui Bruce. Când Bruce este calculat și serios, Joker este exuberant

și comic. Când Batman vrea să salveze lumea, Joker vrea doar să o facă să moară de râs.

Nici nu vreau să mă ating de poveste, să vă stric din satisfacția de a descoperi de unul singuri ce se întâmplă și de ce. Vă voi povesti în schimb despre locul și modul în care ea se desfășoară. Spuneam mai devreme că Arkham Asylum a fost doar o mostră prin care Rocksteady a ținut să ne arate că urmează ceva special. Partea de gliding și grappling din Asylum doar ne-a deschis apetitul pentru zborul marșă Batman. Dar era crunt limitată de spațiile mici. Acum putem pluti după pofta inimii cât vrem. Și mai fain este că o putem face de la început, nefind limitată decât de unul-două gadgeturi și sesiuni rapide de antrenament prin care vom îmbunătăți modul de zbor imediat. Gameplay-ul,



deși foarte complex, este ușor de stăpânit, atât timp cât nu veți sări peste sesiunile de antrenament imprăstiate prin tot Arkham-ul.

Modul detective este prezent la apel și de data asta și nu este cu nimic mai prejos decât precedentul, ba, bineînțeles, este chiar mai bine pus la punct. Prima dată când am fost nevoit să-l folosesc a fost când a trebuit să descopăr traiectoria unui glonț tras de un lunetist pentru a-l descoperi poziția și, evident, identitatea. No, apucă-te și caută glonțul, află-i direcția aliniindu-l cu gaura de intrare din garm, urmărește apol prin aer traiectoria planând printre clădiri și evitând bandiții care nu vor altceva decât să-ți fure șapca... ce mai... fun fun fun. Detective view este sinonim cu tactical view. Odată câșțarat pe capul unui gargui sau pe marginea unei clădiri, treci în tactic mode și totul se schimbă în jurul tău.

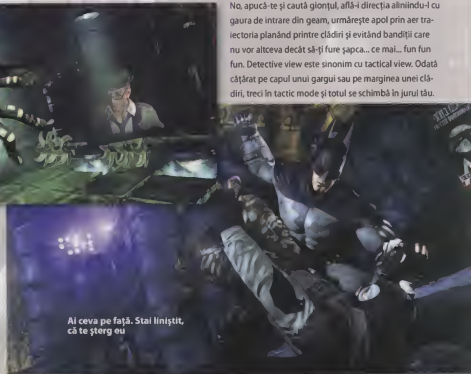
Harley Quinn

Nume: Dr. Harleen Quinzel

Gimzel: Prima apariție: 1972, în Batman: The Animated Series

Actori: Hynden Walch, Mia Sara, Sherilyn Fenn

Trademark: Dragostea sa neînțeleasă pentru Joker și accesorii puerile de Brooklyn



Ai ceva pe față. Stai liniștit, că te șterg eu



Hugo Strange

Nume: Prof. Hugo Strange

Prima apariție: 1940

Actori: Chin Hefner (are)

apărut în primul film

Trademark: Primul care

a aliat adevărată identifi-

căre a lui Batman. Este

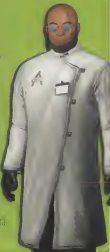
unul dintre cei mai buni

foști iatri din Arkham și

se folosește de acest lu-

cră pentru a-și crește o armată

de dementi



Zâmbește



Toate lucrurile cu care poți interacționa se luminează, inamicii au diferite culori în funcție de cât de periculoși sunt, poți calcula traseele unei patruli și determini cel mai ingenios plan de atac posibil. Extraordnare sunt multiplele moduri în care poți acționa pentru a ajunge în final la același rezultat. Și, mai ales, trebuie să-ți pui mintea la viață și 2. Îl ține rupt complet de lume. Pentru a-l putea sparge fața, nu putem nicicum să ne apropiem prin câmpul său vizual, ci trebuie tot timpul să-l luăm prin învâluire. Asta nu ar fi deloc greu, doar că dl. Prighețat, după cum am spus mai sus, e al dracului de deștept și învață din greșeli. Așa că odată ce l-ai tros-

nit într-un fel, a doua oară ți-o iei în bască, așa că trebuie să te gândești la altceva. E greu numai dacă alegi să nu te uiți peste estimarea făcută de calculator, care îți spune clar ce să faci, ție rămânându-ți doar să execuți, dar dacă ești cu adevărat meseriaș, o faci singur.

Lada cu nisip

Ca un adevărat joc sandbox, nu ești limitat doar să faci asta, iar apoi alta. Tot timpul poți alege să lași baltă quest-ul principal și să te apuci să faci ceva cu totul și cu totul diferit. Căci misterioase sunt căile Riddler-ului și în-tortocoalele modurile prin care trebuie să le dezlegi. Prin oraș sunt tot felul de puzzle-uri pe care trebuie să le rezolvi pentru a ajunge la trofeele lui Riddler. Nu te mai ajuta nimeni să le rezolvi, doar tu și mintea ta ascuțită.

Trebuie să te folosești de batarangurile tale electrice, de magneti sau de cine știe ce alte elemente din jurul puzzle-ului. Unele dintre ele sunt foarte greu de rezolvat și poți petrece ceva timp scărpinându-te în creștet, căutând o soluție. Dar și când o găsești...

Jocul în lada cu nisip mărește substanțial durată de joc. Dacă vei alege să faci quest-urile fiecărui personaj, vei ajunge la un număr de câteva zeci de ore bune. Iar pe lângă faptul că îți mai dă un motiv de a sări din clădire în clădire, fluturându-ți capă din ce în ce mai terfelită, vei descoperi noi și noi chestii la care nu te așteptai. De exemplu, un mic spoiler, odată ce vei face destule side quest-uri, apare un nou supererou care îți spune că a stat cu ochii pe tine, că ești bălat fain și ar fi bine să îl cauți că are niște chestii mișto pentru tine.



Is it a bird? Is it a plane?



Dacă zici păs, o să faci făs.

Two Face

Nume: Harvey Dent

Prima apariție: 1942

Actori: Billy Dee Williams, Tommy Lee Jones, Aaron Eckhart

Trademark: Jumătate om, jumătate iepure (ghioș), îl umoresc. Jumătate om, jumătate rău, nu poate decide de unul singur, îi trebuie să se ajute de cineva să ia decizia.



Chiar ar fi bine să îl cauți.

Pisicuță, pis pis pis

Pe lângă marele și tarele aventurieri Batman, dacă mai scoți un ban din buzunar, mai poți juca și cu Cat Woman. Nu foarte multe misiuni, dar destule cât să te bucuri de mișcările ei de felină și de schimbarea bine-venită de ritm. Nu îți dai seama decât când te joci și cu pisicuța că problemele pot fi abordate și în alt fel. Mai ales când poți umbla pe tavan, iar atingerea feminină nu este chiar atât de blândă pe cât ar vrea reprezentantele genului frumos să credem. Chiar a dracului de grea. Cu Cat Woman vom avea posibilitatea să ne luăm de gât cu Polson Ivy, dar doar un pic, și să încercăm să șterpelim tot ce are Two Face mai prețios. Ce? Surpriza.

Singurul capitol la care Arkham City nu este superior precedentului joc este cel al poveștii. Din nefericire, nu mai are răsturnări de situație spectaculoase și nu stai cu sufletul la gură pentru a vedea CE MAMA DRACULUI SE-NTÂMPLĂ!! Este destul de clar cine, ce și de ce. Dar se suplinește din belșug cu multitudinea de quest-uri secundare ce îți mai iau mintea de la ce se întâmplă cu adevărat.

Sper să nu mai așteptăm doi ani pentru următorul titlu al seriei, deoarece, dacă se menține ritmul impus de cel de la Rocksteady, cel de-al treilea joc o să fie a opta minune a lumii.

Koniec



VERDICT LEVEL



► Jucătorii trebuie să aibă o anumită experiență în jocurile de acțiune pentru a putea înțelege toate nuanțele de joc.

► Este un joc foarte bun, dar nu este cel mai bun din serie.

PE SCURT:


Un joc foarte bun, dar nu este cel mai bun din serie. Este un joc foarte bun, dar nu este cel mai bun din serie. Este un joc foarte bun, dar nu este cel mai bun din serie.

9

ON-LINE

ALTERNATIVA UNCHARTED 3

Un joc foarte bun, dar nu este cel mai bun din serie.



DARK SOULS

Agonie și extaz

La peste un an și jumătate după ce Demon's Souls a bătut PlayStation 3, teroarea se întoarce, de data asta și pe Xbox 360... dar nu și pe PC, așa cum multă lume și-ar fi dorit. Reîntâlnirea cu sistemul creat de Hidetaka Miyazaki (care întâmplător împărtășește numele de familie al lui Hayao, creatorul meu preferat de anime) mi-a dat pur și simplu lumea peste cap, fiindcă de data asta am apucat să mă aflu în măruntălele jocului așa cum se cuvine și n-am avut timp în cazul predecesorului.

Nu vorbim nici pe departe un sequel, ci mai degrabă un titlu complet nou, care împarte însă cu Demon's o mare parte din conceptul general și mecanicile de joc. Cum vorbim despre un dungeon crawler în care punctele de experiență și principala monedă de schimb sunt

sufletele, îți permit să îți luiezi noul gen „soul crawler”, care întrupează în mare parte criteriile pentru un action RPG, dar tale de pe lista de ingrediente aproape orice este înutil și banal. Față de predecesor, experiența s-a schimbat pe cât a rămas la fel, iar majoritatea modificărilor (dacă nu cumva toate) s-au făcut spre bine, descătușând potențialul enorm al formulei.

Prepare to die... hard

Deși majoritatea titlurilor contemporane apucă hotărât poteca accesibilității exagerate, From Software a reușit să inoveze evitând capcanele contemporane. Practic, Dark Souls este un Fable II sau III întors cu susu-n jos, unde dificultatea inexistență și taxa irelevantă în cazul decesului specifice copiilor lui Molyneux se transfor-

mă într-un adevărat infern multimedia. O mare parte a inamicilor pe care ți-i aruncă Dark Souls în cale par de-a dreptul invincibili, iar eșecul este taxat sever, dar cinstit. În schimb, triumful asupra obstacolelor aproape insurmontabile vine cu o răsplăță pe măsură, contrar trendului de a-i încuraja pe cei leneși și slabi în defavoarea celor curajoși și puternici. Cel mai important este că dificultatea brutală este în cea mai mare parte justă: nu am resimțit cele probabile câteva sute de morți ca datorându-se absurdității sau problemelor jocului decât puține excepții. În rest, știam bine că a fost vina mea. Fie nu am fost atent, fie am pășit în necunoscut complet nepregătit. Revenind odată la zona de început cu un personaj mult mai mare în nivel, incomparabil mai bine echipat, m-am simțit puternic în fața vechilor inamici,





pe care-i vedeam ca pe niște simpli gândaci după toate cele prin cîte trecuseră. Ei bine, dintr-o greșală minoră m-au învățat rapid valoarea modestiei și respectul pentru orice dușman, băgându-mă la colț și copleșindu-mă numeric, cu lovitură de spadă ruginită – și lecții similare au curs răuri, atât de la NPC-uri controlate de calculator, cât și de la adversari umani. Nici nu mai țin minte cînd am pățit ultima dată asta într-un joc, dar îmi pare bine că mi s-a întâmplat.

Difficultatea nu vine doar din confruntări, ci se răspîndește în toate aspectele jocului, oricît de mici și nesemnificative ar putea părea. În afara unor prezentări rudimentare inițiale ale principalelor mișcări, tehnici ci con cepte de joc, nu există nimeni care să-ți spună clar ce și cum, ești pe cont propriu. Jocul arată, insinuează, ba chiar îți anunță ghicitori și replici cu dublu sens prin intermediul NPC-urilor, dar nu spune niciodată pe șleau ce trebuie sau al putea să faci. Indiciile sunt în mediu, detaliile din peisaje, sunete și foarte (poate cel mai) important, în mesajele desenate pe jos de ceilalți jucători, în caz că ești online. Nici nu vă recomand să-l încercați fără a fi conectați la serverele jocului, fiindcă ați pierde una dintre cele mai inovatoare și interesante hibridizări single/multiplayer, consolidată pe modelul predecesorului dar îmbunătățită radical, unde lumile și experiențele tuturor

jucătorilor se intersectează intermitent. Oricine poate lăsa mesaje după un vocabular fix, indicînd pericole, secrete, vulnerabilități, exprimîndu-și sentimentele sau chiar inducîndu-i în eroare pe ceilalți. Cei care înțeleg un mesaj îl pot da un calificativ bun sau rău. În principiu, ești încurajat să lași mesaje utile, ajutîndu-i pe ceilalți, fiindcă rating-urile bune sunt răsplătite cu cea mai greu de procurat resursă: humanity. Ca

peste tot, și aici există cerșetorii: am întâlnit de multe ori mesajul „need humanity”. Recunos, am și lăsat.

Rasa blestemată

Povestea care-l unește pe temerarii din Dark Souls se leagă de un blestem: oamenii au fost transformați în „hollows”, un fel de zombi hăzi, lipsiți de umanitate. Înelungata aventură propusă de From Software este o călătorie în care trebuie să afli motivul și sursa blestemului, pentru ca în final să le îndepărtezi. Asta unește de fapt jucătorii din lumile online paralele, iar întâlnirile frecvente cu „fantome” îți amintesc că nu ești singurul care a pornit pe acest drum. Odată ce avansezi în joc și

întâlnești diverse NPC-uri, completezi puzzle-ul narativ din micile lor snoave cu tîlc. În Dark Souls se vorbește puțin și cu rost, iar în aproape fiecare replică de la NPC-uri există și un înțeles ascuns, pe care e întotdeauna greu să-l pătrunzi din prima. Cam toate arătările par (și chiar sunt) puștel sărite de pe fix, din pricina blestemului și a supliciu-lor înărnărilor infinite și morților grotești la care au fost supuși, iar vocile care le însuflețesc sunt poate cele mai

reușite și consecvente pe care le-am întâlnit în ultima vreme. Unele NPC-uri îți vor cere ajutorul, pe altele poți să le chemi cînd încerci să pui un boss cu botul pe labe și cele mai multe te pot învăța vrăji sau îți pot repara, îmbunătăți și vinde echipament.

Dacă știi predecesorul, ȳnești minte că Nexus-ul lega toate lumile de joc. Acolo existau cele mai multe NPC-uri, se făcea troc, se învățau vrăji și se accesaau nive-lurile, care puteau fi abordate în orice ordine. În cazul unei morți subite, cavalerii reăpărau la începutul nivelu-lui respectiv și aveau doar jumătate din viață și o singură încercare de a trece din nou prin puhoiul de inamici pen-tru a-și recupera sufletele din locul în care muriseră.

Ei bine, Dark Souls schimbă lucrurile în bine: vine cu o lume mare, continuu și consistentă de joc, legată natu-ral, fără timp de încărcare. În loc de nexus există focuri de tabără (bonfires) cu un rol major. Odihnîndu-te pe marginea lor le marchezi ca puncte de respawn, dar tot acolo poți investi sufletele adunate prin uciderea mon-ștrilor în diversele atribute. Îți poți distribui vrăjile în nu-mărul sever limitat de souleri, poți repara și îmbunătăți arme și armuri (dacă ai trusele necesare), iar dacă ai la tine și ceva umanitate, poți sacrifica o parte din ea într-un ritual care îmbunătățește focul, dîndu-ți mai multe poțiuni pentru sănătate (Estus Flask) și cel mai impor-





tant, pentru a reveni la formă umană. Fiecare moarte este taxată sever nu doar prin pierderea sufletelor, dar și prin pierderea umanității și a aspectului uman. A followed nu are acces la dialoguri cu anumite personaje, este ceva mai slab în luptă, nu găsește obiecte la fel de ușor și nici nu poate chema în ajutor NPC-uri sau alți jucători reali. Mai mult, utilizarea bonfire-ului sau moartea face ca și majoritatea inamicilor omorâți să reapară (cu excepția bosșilor și a unor adversari speciali, one-timers), forțându-te să treci din nou de ei, cu mai multă pricepere. La focul de tabără are loc ritualul de revenire la formă umană, pentru care ai nevoie de cel puțin un punct de umanitate. Pe asta o primești dacă joci o secțiune maricică din joc bine, dacă bați un boss major, dacă ajungi alt jucător să învingă un boss în lumea lui sau o poți găsi chiar asupra unor cadavre - sau chiar atacând și omorând NPC-urile. Totuși, e adesea o imprudență să omori un nevinovat, nu atât din mărînimie, ci de exemplu fiindcă te poți trezi că jumătate de joc nu vei mai avea de la cine cumpăra săgeți. Bonfire-urile sunt întreținute de Fire Keepers, personaje misterioase, dedicate slujirii celorlalți (un fel de călugări), cu un rol mult mai important în poveste decât lasă de bănuț la început. Cu sufletul unuia dintre ei poți merge la un altul pentru a-ți îmbunătăți eficiența poștilor de vindecare - însă adesea asta ar însemna să rămâi fără un bonfire important într-o zonă cheie: odată cu moartea unui Fire Keeper, s-a dus și bonfire-ul de care avea grijă. Aș putea umple zeci de pagini cu tot felul de

amănunte legate de joc, fiindcă este realmente un subiect suficient de vast și pentru o lucrare de diplomă, din pricina complexității care depășește orice aparență, dar în loc să vă explic prea clar despre ce este vorba, voi încerca în continuare să vă spun de ce nu ar trebui să-l ratați în niciun caz și cum se face că a devenit, de departe, jocul meu preferat.

Minunatul coșmar

Lumea lui Dark Souls este un tot unitar cu adevărat convingător, unde absolut totul, de la cele mai nelăsinate sunete și obiecte, până la mecanicile de joc și elementele din poveste se îmbină fără cusur. Nu este făcut să scoată ochii cu o grafică nemaîntălnită, plină de bling, în schimb eforturile se concentrează pe portretizarea convingătoare a fanteziei întinse puse la cale de creator. În consecință, nicio imagine din aceste pagini nu-l poate face dreptate și trebuie neapărat văzut în mișcare și preferabil jucat pentru a-l înțelege pe

deplin. În tot cazul, se bucură de un design de nivel (de fapt, de lume de joc) net superior tuturor titlurilor pe care le-am butonat în memoria recentă, care se întinde în egală măsură pe orizontală și verticală. Dealurile sunt legate de poteci șerpuitoare care duc spre apeductul cetății, turnurile au scări care coboară în pârâile inferoare ale orașelor și de acolo în canalizare, spre mlaștină și până la vechi ruine înundate în lavă, pe când în partea opusă, strălădesc zidurile celestei cetăți Anor Londo, la înălțimi amețitoare. Fiecare zonă de joc este legată prin cel puțin două puncte de acces de altele, iar pe măsură ce avansezi descoperi scurtături dintre cele mai inedite cu putință. Cludat este că, deși am traversat anumite porțiuni de sute de ori, nu sunt nici pe departe plictisit. Zic că DS trebuie văzut în mișcare fiindcă întâmplător se bucură de unele dintre cele mai bune animații pe care le-am întâlnit vreodată, în acord perfect cu gameplay-ul. Cavalerii pășesc anevoie și apăsat sub povara celor mai groase armuri și mănulesc arsenalul

în funcție de specificul fiecărei arme și propriile capacități. Dacă încerci să îmvârti cu o mână ditamal paloșul neavând vlagă necesară, bietul vostru personaj se va impletici și aproape că va cădea, fiind literalmente tras de greutatea și inerția obiectului. Nu-i nimic, multe arme pot fi folosite totuși cu amândouă mâinile, caz în care rămâi foarte desoperit la orice fel de atacuri, iar greșelile te costă și mai mult. De regulă, explorarea din Dark Souls reclamă un scut în mână stângă (a propoz, armele și obiectele au ata-





urii și efecte diferite inclusiv în funcție de mână pe care le echipezi) și o armă sau o amorsă magică în cealaltă, gata de atac. Vă spun, n-am mai pășit demult într-un joc să merg ca melcul, cu ochii belyți cât cepele și o inimă care-mi bătea gata-gata să-mi sară din piept, examinând toate cotoarele, formele ciudate din depărtare și dădu-l urechea la orice sunet. Asta finindă suferitea adunate sunt prețioase, iar înamicii încrebunau de sălbăticie și furor. Să lupți cu grupuri este sinucidere curată de multe ori, iar confruntările trebuie oricum pregătite și adaptate la specificul inamicilor. Degeaba Incerci să învingi un golem de zăce etaje prin forță brută, dar și în cazul în care ești o conservă ambulantă greoaie, rapizi hoțomani îți vor veni de hac prin mișcările lor rapide, lungind să-și aplice cure de grace-uri fatale în spate, iar lista de înamici este lungă cât o zi de post și mai diversă decât m-aș fi așteptat vreodată. Fiecare mișcare greșită îți poate fi fatală și chiar și cel mai răbdător om va ajunge inevitabil să aibă blesme de zor dificultatea monstruasă, căzând în genunchi și agonizând. Dar, prieteni, să vedeți extaz atunci când reușiți să învingeți un inamic care părea fără dubiu invincibil, când descoperiți un NPC interesant sau un perete fals care duce către secrete (multe la număr și extrem de importante), când reușiți, împreună cu alți bieți nevoiași, să puneți la pământ diitama dihanile, când vă lese o săritură imposibilă către un colț unde se ascunde o armură sau armă specială... e vorba de un sentiment de înălțare muncit cinstit, fiindcă în Dark Souls, nu doar persoana



Iul este cel care crește în nivel,
 ci și jucătorul. Aici apare și ma-
 gicia specială pe care o mănu-
 iește jocul, anume că, până și
 atunci când nu mai pari să poți
 progresa, fiecare eșec te învață
 ceva și îți dă curaj și motivație
 să încerci din nou, mai hotărât
 și mai înțelept. Asta ce să nu
 mai spun de primul triumf al
 hoțomanului meu, Garrett asu-
 pra boss-ului care-l răpuse de
 atâtea ori pe vrăjitorul lui Ko-
 niek: alături de el și cIoLAN, am
 izbucnit în urale, dansuri ale victoriei și parcă întreaga
 redacție s-a umplut de lumină; atât de puternice sunt
 sentimentele pe care le te trezește jocul, care te poate
 duce rapid de la disprețare către lacrimi de bucurie.

Un joc cu (și despre) suflet

Așa cum era normal, nici Dark Souls nu-i chiar un joc perfect. Am dat peste multe glitch-uri, hoarde de explo-
it-uri și probleme de orientare ale NPC-urilor care mi-au
dat ocazia unor victorii ieftine. Sistemul de lock-on are
mici defecte, iar anumite obiecte sunt trîș pe față (dar
măcar sunt disponibile pentru toți). Asta ca să nu mai
vorbes de glitcherii care te așteaptă online să-ți ia la su-
biele sau de cantitatea însemnată de timp pe care tre-
buie să-ți petreci făcând „grinding”. Mai mult, misterul

excesiv care învâluie multe dintre detaliile jocului și dificultatea mare fac din ghidurile de strategie și walkthrough-urile disponibile lecturi obligatorii (care ajută, dar nu cu mult). Problemele au fost și sunt în continuare rezolvate cu patch-uri constante, dar asta contează prea puțin, fiindcă Dark Souls are atât de multe lucruri bune și nemăiaștute de oferit. De exemplu, armele pe care le arunci pe jos devin monștri în lumile altora. Take that!

Ce recomandare mai bună decât faptul că am petrecut peste 80 de ore cu dănsul, nu sunt nici pe departe plictisit, mă aflu undeva după jumătatea lui și am de gând să-l relau cu alte personaje și să fac New Game+ cu hoțul meu? N-are rost să citiți despre el, trebuie neapărat să-l jucați!

ce-a mai rămas din Caleb

**VERDICT** **LEVEL**

- **gusturi:** solid, cald, cu note de dulce și bine îndrăgite
- **despre:** artist; și al elevilor; atmosfere excepționale
- **discuție:** amuzante și bogate, delect
- **bag-uri, exploit-uri:** secvențe ocazionale și ratate de AI
- **exigat de mult grădind:** glorioși urme în fața lui
- **am auzit:** în subiecte care merită atenție de la

PE SCURT:

Excentric, ironic, nostalgic și inovator, crește trendurile. Dă
 viață prin cel mai bun joc de anul acesta. Adevărat, este
 pentru „stălar”, care ridică, uneori masochi,
 stilul tău și te duce pe toate mările și ăle noastre.

CERINTE MINIME:

ALTERNATIVA DEMON'S SOULS

Împăunat joc cu altăvarat comparabil nu este altul decât predecesorii lui Dark Souls. Găsită cu el, se poate spune că From Software a creat un nou stil de joc în sine. Din păcate, Demon's Souls este disponibil doar pentru PlayStation 3.

9.6



Don't drop Soap!

CALL OF DUTY[®]

MW3

Ca întotdeauna într-un joc Call of Duty, de fiecare dată când mori, ești binecuvântat cu un citat celebru sau cu vreo zicală din moși strămoși. Una dintre ele chiar mi-a rămas în cap. Mai bine spus unul, căci este un citat din Einstein. Se pare că, la un moment dat, întrebat fiind cum vede ei următoarele conflicte mondiale, a spus că nu știe ce arme vor fi folosite în al Treilea Război Mondial, dar e convins că cel de-al Patrulea va fi purtat cu pietre și beje. Puteți spune ceva despre Einstein, dar nu că era prost. Că nu știa cu ce freză-i stă bine și că unul om bătrân nu-i șade bine cu limba pe afară, asta nu trebuie să ne facă să spunem despre ei că nu știa despre ce vorbește.

Dacă stai un pic să te gândești la ce a zis, este imposibil să nu îi dai dreptate. Să nu care cumva să i se năzare vreunul conducător deștept să apese un pic prea

tare pe butonul roșu, că ne la mama naibii pe toți. Fără niciun fel de preselectie. Bomba nucleară nu face diferență între ce fel de om ești, ce note ai la școală, cu ce echipă ții și ce muzică ascuți. Vine peste noi și ne duce dracul pe toți.

Sunt extraordinar de mulțumit că am avut câteva zeci de ani liniștiți după lansarea primei bombe atomice. La căli nebuni sunt pe lumea asta, mă minunez și mă bucur că nimeni nu a avut destul curaj să arunce una în capul altcuiva. Doar pentru că poate și nu i-a plăcut de fața lui. Au fost destul care puteau face asta. Dar să nu ne culcăm pe o ureche. Încă mai sunt. Parcă sunt din ce în ce mai răi și mai nebuni. Iar nuclearele sunt din ce în ce mai la îndemână. Tare îmi e teamă că, dacă nu vin extraterestrii să ne deschidă calea către o viață mai bună (sau mai rea), o să vină momentul în care i se pune pata

cuiva și se sprijină neglijent cu cotul pe butonul care ne va costa miliarde de vieți.

Chimia, bat-o vina

Cei de la Infinity Ward și Activision au ales totuși să nu ne arunce în mijlocul unui scenariu apocaliptic de asemenea proporții ca cel care stă sub semnul atomului. Au făcut astfel încât acum să ne speriem de fratele mai mic al acestuia. Războiul chimic care, deși nu este la fel de distructiv, este la fel de nediscriminant. Doar dacă nu ai cumva o mască de gaze care zace prin casă de pe vremea când aragazul avea scăpări.

Alegerea a fost făcută în ton cu alegerile făcute de bandiții din jocurile anterioare ale seriei, când aceștia nu doreau eliminarea completă a populației, ci doar închinarea acesteia pentru a o putea controla apoi cu o



mâni de fier. Această alegere nu au făcut-o nimeni alții decât ruși. Nu toți ruși și nici chiar cei de la conducerea sovietelor, ci niște pușlamale cu o grămadă de putere care voiau și mai multă putere.

Eroul negativ din Modern Warfare 3, Vladimir Makarov, fost parașutist și membru al forței de elită rușești Spetsnaz, este o brută care era renumită pentru acțiunile sale de o cruzime diabolică. După ce a fost eliminat din armată, a intrat în Partidul Ultra-naționalist, unde, sub conducerea lui Imran Zakhaev (pe care îl știm din jocurile precedente), a planificat invazia Statelor Unite, iar apoi atacurile cu arme chimice asupra multor capitale europene importante. Scopul? Ingenuncherea Națiunilor Unite și extinderea Țării Mumă peste întreaga lume. Deloc ambițios, nu?

Evident, în calea progresului comunist nu stau nimeni alții decât vechii noștri prieteni, cpt. Price, Soap și alte câteva adiții noi în armata eliberatoare. Ca de obi-

cei, nici în MW3 nu suntem blocați pe un singur personaj. Infinity Wards aruncându-te în mijlocul acțiunii din diferite locuri ale lumii în pielea mai multor personaje. Frost, un mare om de mare caracter, membru al Delta Force, Yuri, un rusnac cu capul pe umeri, dar cu o poveste dubioasă în fundal, un englezoi din SAS și chiar a unui agent rus a cărui misiune era să-l păzească cu prețul vieții sale pe președintele Rusiei.

Deși nu are nicio schimbare de gameplay față de jocurile de dinainte, urmând aceeași rețetă de doi lei a jocului pe șine de tren de pe care nu poți derala nici dacă dai acatiste la biserică, a valurilor de inamici care curg și curg și nu se mai opresc dacă nu te miști din loc și a script-urilor care pornesc evenimente doar dacă

calci pe firul de iarbă care trebuie, campania de single player este parcă mai spectaculoasă decât a precedentelor. Deși folosește exact aceleași engine ca și înainte, jocul are o magnitudine crescută, oferindu-ți senzația participării la niște evenimente cu adevărat globale și dezastruoase. Simți că nu doar tu te lupți pentru neartarea neamului, clici în jurul tău cad clădiri, avioane șuieră pe deasupra capului și sute de inamici mor fără ca tu să ai de-a face cu eliberarea sufletelor lor. De foarte



Price: Nikolai, we're just outside the village.



calci pe firul de iarbă care trebuie, campania de single player este parcă mai spectaculoasă decât a precedentelor. Deși folosește exact aceleași engine ca și înainte, jocul are o magnitudine crescută, oferindu-ți senzația participării la niște evenimente cu adevărat globale și dezastruoase. Simți că nu doar tu te lupți pentru neartarea neamului, clici în jurul tău cad clădiri, avioane șuieră pe deasupra capului și sute de inamici mor fără ca tu să ai de-a face cu eliberarea sufletelor lor. De foarte



multe ori te simți ca furnica aceea insignifiantă din armata care se luptă cu elefantul. Singur nu faci nimic, dar împrenă îl măncași de viu. Nu pot să nu vă spun un mic mare spoiler al jocului, care m-a făcut să lăcrimez un pic din colțul ochiului. Când am participat activ la dărâmarea turnului Eiffel, mi s-a rupt inima-n pașpe, mai ales că nu am apucat încă să-l văd live. Și te-ai dus, dulce minune...

În cele mai scurte patru ore cât mi-a luat să termin campania single player, am avut timp să văd jumătate de lume. Am ajuns prin Paris, am văzut Londra, am apărat câteva obiective turistice de mare interes din America, dar am ajuns și prin Africa, unde am omorât băștinași cu nemiluita. Un adevărat tur de forță impus de cei de la Infinity Wards, mi-au arătat lumea în patru ore, dar într-o



Cu restul lumii

Punctul cu adevărat forte al jocului este însă multiplayerul. El te va face să ai tot timpul HDD-ul ocupat cu cei 15 giga ai jocului. Deși nici acesta nu are mari diferențe față de predecesorele sale, ba chiar niște mari puncte în minus, multiplayerul poate fi motivul pentru care ați da atâta

bani pe joc. Creează o incredibilă dependență.

Am spus că multiplayerul are problemele sale. Acestea, din fericire, nu au de-a face cu gameplay-ul, care este, în mare, același cu cel din Black Ops, ci cu momentele de dinainte și dintr-un joc. Au dispărut serverele dedicate ce rulează continuu și, implicit, lista prin care poți să frunzești liniștit, alegându-ți serverul cu cea mai mică latență, cu numărul ideal de jucători și modul de joc pe care îl vrei.

Acum trebuie să ai doar timp și răbdare. Dintr-un meniu poți alege un singur tip de joc sau un calup de moduri ce vor intra aleator, după cum ai norocul. După ce alegi acest mod, ești trimis într-un lobby unde ai de așteptat câteva zeci de secunde bune (dacă ai ghinion) până se umple cu numărul maxim de jucători pentru modul

respectiv. După ce se umple lobby-ul, se mai așteaptă un pic, doar așa ca să nu ai ce te înjura, după care se alătură un jucător care va fi desemnat ca gazdă a serverului. Numărate ori, gazda va ieși din joc la mijlocul jocului, iar acesta va încerca să aleagă o înlocuire, paralizând jocul. De multe ori, jocul chiar se blochează în acest moment și trebuie să te folosești de terțul mizer al Cut+Alt+Del pentru a putea închide procesul. Și, ca, până la momentul în care citiți acest articol, un patch să fi rezolvat deja această problemă.

O modificare binevenită a multiplayerului este modul în care poți schimba o armă. A dispărut moneda din joc, iar acum trebuie să joci și să stăpânești cu adevărat o armă pentru a-i putea aduce modificări și atribuiri diferite valențe. Cu cât te folosești mai mult de o armă, cu atât ea crește în nivel odată cu tine. Odată ce arma crește în nivel, primești și perk-uri ce o fac mai bună. De exemplu, recul mai mic sau posibilitatea de a-i pune două atașamente. Combinat cu cele trei perk-uri pe care le poți alege simultan pentru tine, arma devine cu adevărat uciptoare odată ce crești în nivel. Este un mod extraordinar de a te face să devii eficient cu o anumită armă, iar după ce ai deblocat tot ce se putea debloca pentru ea, poți trece la următoarea. Adică, te ții în joc la infinit, deblocând sute de perk-uri și atașamente pentru zecile de arme din joc.

Perk-urile tale, pe care le poți folosi indiferent de ce armă utilizezi, au, ca și în Black Ops, variantele lor pro, ce modifică substanțial modul în care funcționează. Mai



fumată rău faza și tot ce face este să te scoată din killing mode-ul în care ai intrat la sol.

Cu toată spectaculozitatea sa, modul de single player nu merită ridicim investiția de 60 de euro cât costă jocul. Mai ales că este o rediciare făcută cu nesimțire a aceluiasi mod de joc, a aceleiași rețete de joc ce a avut succes acum câțiva ani. Nimic nou, nimic nemaivăzut, single playerul doar oferă o finalitate conflictului început cu ceva vreme în urmă. Trebuie să ții minte doar informația din subtitlul articolului. Nu i scapi pe Soapi Jucaci ca să vedeți ce vreau să vă spun.





apoi unit este că modulurile pro ale acestor perk-uri nu sunt diferite challenge-uri dubioase, ci doar implică schimbarea variantei simple pentru destulă vreme, tocmai pentru a o stăpâni cu adevărat. Un mod mult mai logic de evoluție în joc.

O altă adădire majoră adusă jocului este modul în care funcționează killstreak-urile. Acum s-a introdus și modul support. Adică killstreak-ul nu se resetează odată ce ai murit și când ajungi la un anumit număr de kill-uri vei putea chema diferite ajutoare pentru echipă, nu doar pentru tine. Astfel, chiar dacă nu ești un jucător fenomenal care să poată atinge 16 kill-uri fără să moară, poți ajunge să folosești diferite chestii oferite de killstreak. Doar că nu sunt cele spectaculoase, gen elicopterul din care tragi ca bezmeticul în inamici, sau avioanele supersonice ce bombardează o zonă întreagă, ci doar utilități de support.

Mai mult, acum s-a introdus și deathstreak-ul. Dacă mori de prea multe ori la rând fără să dobori niciun inamic, jocul îți vine în ajutor și îți oferă diferite avantaje pentru a putea reveni în luptă cu forțe proaspete.

Una peste alta, multiplayerul este bijuteria jocului, mai ales prin aceste adăjiti subtile aduse gameplay-ului, pe care cel mai mult le simți de fapt în meniu. Dacă ai fi avut serverele dedicate ca Black Ops și porcăria asta de matchmaking dubios, ar fi fost cel mai bun multiplayer al seriei.

Pe lângă multiplayerul clasic despre care v-am spus mai sus, MW3 mai are alte două moduri. Cel survival,



care te pune în fața a valuri peste valuri de inamici. Până la patru dintre voi vor fi puși în fața unor inamici care devin din ce în ce mai puternici și mai agresivi. Cu cât înalțeți în nivel, cu atât vor apărea tot mai mulți și mai diverși. Dar cu toate acestea, nu este la fel de antrenant ca lupta împotriva unui adversar uman, căci AI-ul este AI.

Cel de-al doilea este un mod coop în care, alături de un prieten, veți încerca să terminați diferite misiuni relativ asemănătoare cu cele din single player, but with a twist. Nu sunt nici ele cine știe ce, dar îți arată că se poa-

te face un CoD în care poți avea și parteneri reali, nu doar parteneri berbeci controlați de AI.

Cu toate lucrurile de bine spuse mai sus, jocul nu își merită cei 60 de euro. Pentru mine MW3 ar fi trebuit să fie doar un expansion, nu un joc de sine stătător. Nu are nimic cu adevărat nou și, deși arată bine din punct de vedere grafic, se simte clar necesitatea unui nou engine grafic, pentru a-l ridica măcar la nivelul lui Battlefield 3.

Koniec



VERDICT LEVEL



- alături de parteneri
- multiplayer cu controlul deosebit
- competiția în interiorul de noapte
- machetarea și distrucția deosebită de Battlefield
- engajarea în luptă
- pot fi însoțite de parteneri pentru a se îmbunătăți și în joc

PE SCURT:

Un joc de război care este atât de bun, cât și de prost. Cu toate acestea, acesta este un joc de război care este atât de bun, cât și de prost. Cu toate acestea, acesta este un joc de război care este atât de bun, cât și de prost.

Produs de: EA GAMES
Distribuit de: EA GAMES

ALTERNATIVA BATTLEFIELD 3

Un joc de război care este atât de bun, cât și de prost. Cu toate acestea, acesta este un joc de război care este atât de bun, cât și de prost. Cu toate acestea, acesta este un joc de război care este atât de bun, cât și de prost.

7

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

THE MISSING LINK

Malpraxis sub punte și la mare

In recenzia lui Human Revolution, acum două numere, cântăream că nu DLC-ul de față ar fi fost lacuna principală a unui rebut (a se citi re-boot) destul de reușit. A sosit, l-am butonat și trebuie să admit că este într-adevăr o piesă lipsă dintr-un produs finit, care a funcționat foarte bine și fără ea. Un ornament, să-l spunem. Prostul obicei al producătorilor (sau factorilor decizionali de la Departamentul Financiar, după caz) de a clopări din jocuri

bucăți întregi spre a le oferi ulterior publicului, ca pilule descărcabile contra unor sume variabile, s-a perpetuat și asupra noului Deus Ex. Din păcate, într-un mod mai respingător decât au pățit-o Fallout 3 sau New Vegas, în sensul că Missing Link nu vine

cu o distracție paralelă evenimentelor principale, ci aruncă lumină asupra celor câteva zile din intrigă când Adam Jensen și-a întrerupt total contactul radio cu răutăciosul lui operator, imbarcându-se într-un coșciug high-tech Relaxa 2027 pentru oameni (încă) vii al unei corporații chineze. Pe durata noller eveniment, veți avea ocazia să reconfigurați superagentul după cum vă pofteste inima, investind în alte implanturi decât cele alese în campania principală sau dimpotrivă, puteți să încercați proba de foc: parcurgerea lui fără Level Up, răsplătită de altfel cu

un achievement. În ciuda (sau tocmai datorită) faptului că este orfan de context, smuls din fraged beta de la sânul aplicației mamă, DLC-ul mi-a oferit o perspectivă proaspătă asupra francizei în general. Fiți pe fază.

Cyberacula la vânătoare



Am o veste șocantă!



Setea de sânge l-a întunecat rațiunea

Deusexoidvania

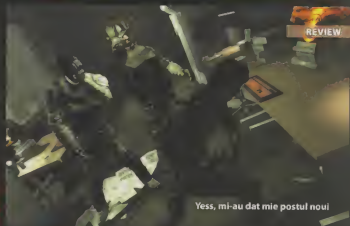
Protagonistul, batut ca vai de ei, nemâncat, sleit de puteri, începe fără puteri speciale deosebite, plin de o umbră prin cotoanele întunecate ale vasului. Nici nu ieșe bine nava în larg, că membrii echipajului încep să dispară, unul câte unul, în condiții suspecte. Computerele nu mai funcționează cum trebuie, sistemele de securitate dau chix, camerele video refuză să-și facă datoria și înțeparea se așterne ca o ceață rece în gigantul din metal. Prințând forțe noi, alese după bunul plac, Adam capătă o viteză supranaturală, zboară prin aer ca un lilac, se poate face invizibil, vede prin pereți și chiar hipnotizează roboșii nevinovați, întorcându-i împotriva stăpânilor. Pe măsură ce echipajul se împușcă, fie că Jensen vrăjește oamenii să doarmă cu monturile-i fermecate, fie că-i croșetează cu andreele care-l iese din coate, puterile îi cresc și capătă puncte de (mal)praxis, hrana principală a abilităților sale speciale. Călcă peste pupăză, el merge până la capătul lumii în căutarea Minei... aaaa lui Rachel, obiectul propriei adulații.

Dovezile sunt clare: oameni buni, Adam Jensen nu este altcineva decât Cyberacul, precursorul lui Nosferatu Denton. În lumina acestui fapt, orice gamer normal poate degusta Deusexida printr-un filtru proaspăt.

Deusexoidvania

În afara de a lămurii perioada de tăcere dintre misiunile principale HR, Missing Link nu face mare lucru în

a grefa vreo noutate esențială pentru intrigă, ci mai degrabă completează tabloul cu mici detalii despre cursul lumii din joc, rolul și scopul unor organizații și condiția oamenilor de rând (numiți, atât de adecvat și impersonal, populație). În rest, povestea aduce o mână de NPC-uri noi, câteva serii de dialoguri destul de săracioase, care nu includ nici aspecte de minigame cu vreun premiu ascuns și o decizie foarte importantă afectiv, dar cu urmări per total complet irelevante. Pe de altă parte, are parte (discutabil) de cel mai bun design al nivelurilor, cu multe rute alternative, conceput astfel încât să poată profita la maximum atât personaje bazate pe stealth, cât și cei care preferă calea lui John Rambo. Există și mult backtracking, cu deblocarea ulterioară a unor căi de acces pe lângă care treceti, lucru care, alături de puzderia de pasaje și locații secrete (mai mult sau mai puțin) m-a dus cu gândul la Castlevania sau



Yess, mi-au dat mie postul nou!

Metroid. E aproape păcat să nu folosești deloc proaspătul revolver, una dintre cele mai eficiente și mai satisfăcătoare arme de foc din toată seria, dar merită și să dai testul superior, încercând să termini cele câteva ore de joc (pase-șapte, în cazul meu) pe nivelul maxim de dificultate, fără să investești vreun punct în implanturi, să pornești vreo alarmă sau să omori pe careva și cu un număr minim de take-down-uri non-letale și utilizări ale Stun Gun-ului. Prima parte a jocului forțează sau cel puțin îmbie puternic la o astfel de abordare și stealth-ul rămâne, după mine, în continuare, cel

mai aromat și intens mod de a savura nou Deu Ex.

S-a rezolvat și problema luptelor cu boșii, care au stârnit multe nemulțumiri: călătoria mea prin DLC s-a finalizat cu un singur glonț bine plasat în capul boss-ului, din fundul grădinii. Nu tu luptă dreaptă, băgat în podea până la brâu, nimic de genul ăsta. Am reîncercat apoi și l-am pus jos din nou, de data asta dintr-un takedown banal, după o sesiune prelungită de strecurat. Cu tot respectul, dacă întâlnirile de genul ăsta din HR au fost criticate, nu înseamnă că trebuie să reduci boșii în statutul de inamici obișnuiți, dar cu un papagal mare.

Mie unuia DLC-ul nu mi-a adus nimic care mi-ar fi lipsit cu adevărat; merită butonul mai mult din curiozitate, pentru a vedea ce se întâmplă când rețeta din HR întâlnește un design de nivel net superior și o grafică puțin mai arătoasă și îngrijită.

Caleb



VERDICT LEVEL



- designul de nivel
- grafica îmbunătățită
- dificultatea crește mai mare
- nu adăugă nimic cu adevărat deosebit
- întriga banală, NPC-uri generice
- scăderea calității, dar lipsita de farmec

PE SCURT:

Jocul este un succes mai puțin decât de HR și vineți un mic divertisment, nu se poate să merite. Altfel, micșorăm foarte mult apăsarea recentă mai și interesantă ca Missing Link, și mai puțin joasă vreo greutate.

Sau Producător Distribuitor

Interfata de utilizare: OUI-LINE

CERINTE MINIME: Procesor Dual Memorie Accel

VRAM 3D

ALTERNATIVA: VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Pentru a se juca în plus, ghidul pe Steam oferă dintr-o dată mai multe NPC-uri făcute voodoo. Împreună cu cel mai recent patch global creat de comunitatea fidelă și activă, este perfect jocabil și cu mult mai interesant decât Deusexide de Cybercade.



TAKE ON HELICOPTERS



**„Take oooooon, take
oooooff”**

De când am arestat X52Pro-ul din redacție, să-mi joc și eu simulatoarele spațiale ca omul miliardului trei, lumea care contează (atunci când se împart norocul și paginile) își închină puie că mă aflu în aceeași relație intimă cu simulatoarele de zbor (în special cele de elicopter) ca Ghinea cu simulatoarele auto. Este adevărat că de-a lungul timpului am învățat să simulez interesul și priceperea într-o gamă largă de domenii, inclusiv cel al simulării, dar realitatea crudă este

că, atunci când sunt nevoit să pun în practică cunoștințele acumulate în lungile sesiuni de lectură manuale (pe care le citesc din scoarță în scoarță, fără glumă), reușesc să mă prăbușesc ca pilotul rom la marginea heliportului. Expertul nostru unic și adevărat în materie de simulare a zborului este entitatea redacțională Ștefan a Piliig. Care entitate a fost ispitită cu Take on Helicopters, dar a refuzat cu politețe și fermitate o asemenea cinste aeronautică. Și fiindcă m-a mâncat în fund să mușc mai mult decât pot duce (DCS: BlackShark, o bijuterie de simulator, dar foarte neprietenos cu începătorii), privirile stăpânirii s-au îndreptat către singurul om care și-a manifestat dorința de a deveni al doilea expert în domeniul

simulării din redacție, fără să țină seama că, dacă l se va împlini vrea, va trebui să se bată pentru cele două simulatoare lansate la fiecare cinci, șase ani. Atât de mare a fost încrederea stăpânirii și atât de greț au fost interpretate lacrimile din ochii mei când am aflat că am de scris Take on Helicopters, că am primit cinci zile pentru a-i delecta pe cei șase pasionați ai simulării cu un articol demn de un al doilea Ștefan a Piliig. Teapă. Mă prăbușesc și a-nceput să-mi placă. Trădare, ați ajuns pe mâna unui diletant. Însă tot e bine, căci acest diletant are bunul simț să nu se plângă de complexitate într-o simulare. Și, câteodată e bine să ai de la un începător cât de prietenos cu el a fost un sim...





Companiile te caută!

Dar să o luăm de la început și să ascuțim puțin despre câteva particularități ale simulatorului nostru care nu au neapărat legătură cu simularea. Take On Helicopters este creația studiourilor Bohemia Interactive, cunoscute publicului amator de militărie pentru seria ARMA. În mod ciudat, Take On Helicopters nu este un simulator militar (probabil ar fi avut un concurent serios în DCS: Black Shark), ci tratează un domeniu ușor ignorat, și anume aviația civilă. Mai exact, elicopterele civile. Cool. Nu știu absolut nimic despre elicopterele civile, dar cum sunt mai puțin de învățat decât în Black Shark, unde sistemul de armament și ABRIS-ul erau două jocuri în sine, mă simt mai puțin copleșit de marea zborului. Singurul neajuns ar fi lipsa exploziilor, care cresc factorul distracției, dar Take On Helicopters a apelat la o șmecherie interesantă pentru a arăta jucătorilor că și civilia poate fi EPICĂ și FUN. Este vorba de o campanie singlă de vreo cinci-pzece misiuni, cu un storyline care ne introduce în combinazonul lui Tom Larkin, fiul decedatului Harry Larkin și unul dintre proaspeții moștenitori ai companiei Larkin Aviation. Compania trece prin vremuri grele, competiția (Vrana Corp) nu doarme, iar micul pilot Larkin va trebui să o repună pe picioare acceptând diverse contracte, de la tururi aeriene ale Seattle-ului până la o filmare de... balene. Banii câștigați pot fi investiți în alte aparate de zbor și așa mai departe. Foarte draguț! de abordarea, mai ales că storyline-ul reu-



șește să-ți dea impresia că nu e pus acolo doar de umplutură. Majoritatea misiunilor se desfășoară, cum îl stă bine simulatorului, în două zone imense, Seattle (aproximativ 3 600 de kilometri pătrați) și Asia de Sud (vreo 14 400 de kilometri). Zonele sunt superbe și detaliate, dar tot dezmățul grafic are un preț: eu n-am reușit nicicum să obțin un FPS mai mare de 18. Recunosc, am cam rămas în urmă cu tehnologia, dar nici jocului nu i-ar fi stricat o optimizare mai acută. Oricum, dacă vă ține racheta (sau nervii să îl jucați cu un framerate submediocru), vă veți bucura ochii cu o serie de peisaje (citadine sau nu) încântătoare. Sau cel puțin așa par din aer.



Zboară, bă!

Elicopterul, stămiță cititor și cititoare, este o creatură nobilă a văzduhului, pe cât de frumoasă, pe atât de greu de strunit. Dacă într-un simulator de avion, oricât de nepricepuți ai fi, tot reușiți să ridicați păsărușul de la pământ după câteva încercări, elicopterul este ceva

mai parșiv și necesită ceva mai multă atenție. Din fericire pentru amatori și/sau începători, Bohemia s-a gândit și la cei mai nepricepuți dintre noi și a introdus o serie de tutoriale foarte utile. Și interactive. Probabil că să compenseze manualul cam subțirel pentru un simulator (vreo 50 de pagini). Apreciez efortul, mai ales că respectivele tutoriale chiar au reușit să mă învețe ceva și să facă jocul mai abordabil până și pentru un începător ca mine.

Oricine a încercat (și, probabil, a eșuat) să învețe karate spălând geamuri, ca ninjajul ala mic din Karate Kid, probabil va încerca să joace și Take On Helicopters cu tastatura (chiar găsisem pe net un reviewer care l-a jucat cu mouse și tastatură). Sau cu un gamepad. Probabil merge dacă optați pentru un model de zbor foarte simplificat (sunt trei setări), deși nu e chiar floare la ureche. Pe simulare, e puțin mai complicat și aveți nevoie de un stick bun ca de aer. Eventual și de o pereche de pedale. Neînd un veteran al domeniului, nu-mi pot da cu părerea cât de autentice sunt simulate aparatele de zbor și cât de realist se comportă, dar vă pot spune cu siguranță că, pe nivel maxim de realism, Take On Helicopters se joacă și se simte ca un simulator, nu ca un arcade semi-școlit cum era, de exemplu, seria Comanche. Probabil copiii minune ai zborului virtual îi vor găsi câteva chichițe, dar pentru amatori cu pretenții de simneri și vise de mărire, Take On Helicopters pare „the real deal”.

cloLAN

VERDICT LEVEL



- elicoptere
- instructabile
- campania singlă
- fondul de resurse

PE SCURT:

Nu ar renunța să îl încercați dacă sunteți pasionați de zbor și elicoptere, dar vă e frică de gigantul general (din nou, revine la Black Shark).

8

Gen: Simulator de elicoptere
Productor: Bohemia Interactive
In: Windows
Distribuitor: Bohemia Interactive
Ofertant: Bohemia Interactive
ON-LINE: Nu
CERINTE MINIME: Procesor: 2.0 GHz, Memorie: 2 GB, Hard Disk: 10 GB

ALTERNATIVA DCS: BLACK SHARK

Simulator de elicoptere de altă genă excepțională.

Erori au fost, erori sunt încă!

HEROES VI

Au trecut mai bine de cinci ani de la încheierea cu același număr și aproape zece de la Heroes IV, însă genul strategiei fantasy pe ture n-a suferit nici pe departe, în ciuda dezastrului de joc numit Disciples 3. Ba chiar am avut parte de reînvierea înaintemergătorului, King's Bounty, din multe puncte de vedere mai apropiat de suflul celor care au considerat că HoMM II și III sunt cele mai bune din serie, atât ca sistem de joc, cât și prin stilul grafic 3D abordat, care păstrează cea mai mare parte din farmecul sprite-urilor intact. Cred că e adevărat: dacă există un titlu TBS care să fi fost butonat până și de fanii Counter sau FIFA, pe care aveai aproape întotdeauna cu

cine să-l butonezi, Heroes III este acela.

Vă dați seama că m-a apucat neliniștea când am aflat că toată treaba cu harta strategică se va simplifica și modifica pentru cea de-a șasea ediție, alături de multe alte reproiectări destul de profunde, anunțând parcă un nou Heroes IV, cel care s-a îndepărtat până acum cel mai mult de formula originală (trecerea la Full 3D odată cu cinciul nu se pune). Am avut încredere în capacitățile Black Hole Entertainment, dar am fost totodată îngrijorat să aflu ce înseamnă schimbarea de viziune în contextul în care moda actuală a simplificărilor înseamnă mai degrabă imbecilizarea unor clasice. Ce s-a ales de joc? E mai complicat, citiți în continuare.

Ashan ca-n povești

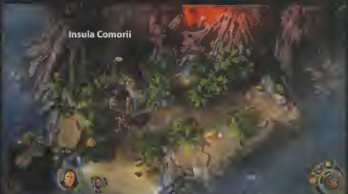
Odată cu Heroes V și împlinit scoaterea din funcțiune a New World Computing/3DO, decorul s-a mutat din Erathia în Ashan, univers dezvoltat de când Ubisoft a pus mâna pe franciză. Aparent, oamenii și-au dat seama că săritura cu prăjina dintr-o lume-n alta a lăsat o gaură numai bună de umplut. În consecință, evenimentele campaniilor din Heroes VI urmăresc odraslele Ducelui Slava al Dinastiei Grifonilor, într-un lanț narativ care precede Heroes V și face o mică punte spre trecutul prin trimiterile la societatea Ancients, liantul principal din seria Might & Magic.

Vă spunem și-n preview: nu m-au dat pe spate ni-

Stronghold, corespunzător de sălbatic ca aspect



Insula Comorii





... și nu pot să nu remarC însă că tonul narativ grav, întunecat, adoptat în special de clind Heroes a trecut la libi, se potrivește ca nua-n perete stilului grafic plin de culoare, ușor naly și cu vizibile influențe anime. O fi o chestiune de gust, dar țin să zic sus și tare că-mi plăcea de o sută de ori mai mult vizuinea kitschoasă de high fantasy optecdist cu povești pe șablon bine stabilit (doal părți sânge, o parte sex și topping de trădare și complot) spusă cel puțin pe jumătate la mișto, cu o sinceritate infantilă și elan de mamut (sic!) conform unor canoane nu foarte îndepărtate de scrierile lui Dumas, clasic autor al mai multor duzini de romane de duzină în care s-a strecurat un „ceva” care trece cu briu testul timpului, lucru atestat de probabil cea mai mare parte a bibliotecilor din lume. Există ceva realmente distractiv când aștepți să vezi noile născociri pe schelet fix ale scriitorilor de „betzeller” <-copyright Eco - care pot rezulta în situații, concepte, personaje și mai ales dialoguri create cu o incompetență legitim comerțială, absolut adora-

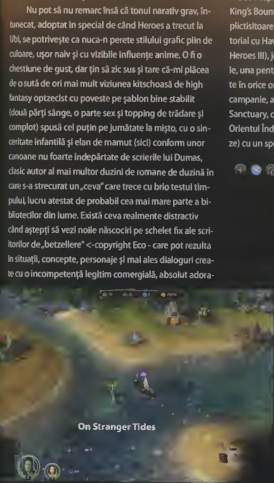
... și nu pot să nu remarC însă că tonul narativ grav, întunecat, adoptat în special de clind Heroes a trecut la libi, se potrivește ca nua-n perete stilului grafic plin de culoare, ușor naly și cu vizibile influențe anime. O fi o chestiune de gust, dar țin să zic sus și tare că-mi plăcea de o sută de ori mai mult vizuinea kitschoasă de high fantasy optecdist cu povești pe șablon bine stabilit (doal părți sânge, o parte sex și topping de trădare și complot) spusă cel puțin pe jumătate la mișto, cu o sinceritate infantilă și elan de mamut (sic!) conform unor canoane nu foarte îndepărtate de scrierile lui Dumas, clasic autor al mai multor duzini de romane de duzină în care s-a strecurat un „ceva” care trece cu briu testul timpului, lucru atestat de probabil cea mai mare parte a bibliotecilor din lume. Există ceva realmente distractiv când aștepți să vezi noile născociri pe schelet fix ale scriitorilor de „betzeller” <-copyright Eco - care pot rezulta în situații, concepte, personaje și mai ales dialoguri create cu o incompetență legitim comerțială, absolut adora-

... și nu pot să nu remarC însă că tonul narativ grav, întunecat, adoptat în special de clind Heroes a trecut la libi, se potrivește ca nua-n perete stilului grafic plin de culoare, ușor naly și cu vizibile influențe anime. O fi o chestiune de gust, dar țin să zic sus și tare că-mi plăcea de o sută de ori mai mult vizuinea kitschoasă de high fantasy optecdist cu povești pe șablon bine stabilit (doal părți sânge, o parte sex și topping de trădare și complot) spusă cel puțin pe jumătate la mișto, cu o sinceritate infantilă și elan de mamut (sic!) conform unor canoane nu foarte îndepărtate de scrierile lui Dumas, clasic autor al mai multor duzini de romane de duzină în care s-a strecurat un „ceva” care trece cu briu testul timpului, lucru atestat de probabil cea mai mare parte a bibliotecilor din lume. Există ceva realmente distractiv când aștepți să vezi noile născociri pe schelet fix ale scriitorilor de „betzeller” <-copyright Eco - care pot rezulta în situații, concepte, personaje și mai ales dialoguri create cu o incompetență legitim comerțială, absolut adora-

... și nu pot să nu remarC însă că tonul narativ grav, întunecat, adoptat în special de clind Heroes a trecut la libi, se potrivește ca nua-n perete stilului grafic plin de culoare, ușor naly și cu vizibile influențe anime. O fi o chestiune de gust, dar țin să zic sus și tare că-mi plăcea de o sută de ori mai mult vizuinea kitschoasă de high fantasy optecdist cu povești pe șablon bine stabilit (doal părți sânge, o parte sex și topping de trădare și complot) spusă cel puțin pe jumătate la mișto, cu o sinceritate infantilă și elan de mamut (sic!) conform unor canoane nu foarte îndepărtate de scrierile lui Dumas, clasic autor al mai multor duzini de romane de duzină în care s-a strecurat un „ceva” care trece cu briu testul timpului, lucru atestat de probabil cea mai mare parte a bibliotecilor din lume. Există ceva realmente distractiv când aștepți să vezi noile născociri pe schelet fix ale scriitorilor de „betzeller” <-copyright Eco - care pot rezulta în situații, concepte, personaje și mai ales dialoguri create cu o incompetență legitim comerțială, absolut adora-

Luăm puțin și de la spate?

Criza asta (de identitate și accesibilitate) a lovit puternic și-n Heroes. Drept urmare, toate resursele speciale, în afară de bani, minereu și lemn, au fost comasate într-una singură, cristalul, necesară pentru multe tipuri de clădiri și în cantități foarte mari pentru cele avansate. Ca să facă lucrurile ceva mai puțin agasante, producătorii au împărțit hărțile în petice, al căror control este asigurat de un castel sau fort local. Șmecheria este că nu mai poți pur și simplu să răpești altul jucător o mină cu





Eroul Anton, care nu vă face nimic rău...



Frumoasele Town Screen-uri, substitute de animații 3D... abjecte!

ultimul pârît de eroi și să te bucuri de ele până când respectivul reușește să trimită recuperatorul, ci trebuie să capturezi „primăria” teritoriului pentru a-l face al tău. Altfel, poți cel mult întrerupe producția inamicului atâta timp cât un erou de-al tău e staționat „pe gură” unei astfel de clădiri. Atenție însă, nici vechiul terțit cu spam de eroi nu mai funcționează, pentru simplul fapt că modificările aduse la nivel strategic de producători fac nerentabil să îi pisești 2-3 eroi deodată, iar aceștia sunt întotdeauna mai valoroși în propriul castel principal sau în deplasare. Cum așa? Ei bine, în afară de eroul de pornire, fiecare călăreț recrutat ulterior este musai cu maximum cinci niveluri mai slab decât cel principal și tarif în consecință. Astfel, dacă eroul inițial atinge nivelul 25, eroii recrutabili vor fi de nivel 20, cu un preț usturător, pe măsura experienței lor. Credeți-mă, nu e plăcut să ai de ales între un erou secundar și construirea sau îmbunătățirea clădirii care-ți dă creaturi de nivel maxim (Elite), mai ales că, după cum am constatat în skirmish-urile versus AI și hărțile jucate în multiplayer, nu prea ajungi aproape niciodată să dai pe-afară de bani și resurse. Nici achiziționarea timpurie a multor eroi nu prea funcționează, fiind-

că devin oricum din ce în ce mai scumpi. Totuși, în skirmish am reușit niște blitzkrieg-uri devastatoare pe hărți medii, cumpărând prima dată Hall of Heroes și doi eroi secundari, cărora le-am atribuit skill-uri administrative și de mobilitate și de ale căror armate s-a bucurat pe loc cel principal. Un alt punct pozitiv îl reprezintă posibilitatea de a cumpăra toată armata globală disponibilă la un moment dat din orice castel sau fort (fortul e limitat la unități ne-upgrade de rang mic), scutind jucătorul de o mulțime de micromanagement inutil și nu tocmai plăcut, dar care, mai demult (în puține cazuri, ce-i drept), făcea deliciul anumitor partide strânse și deschide noi oportunități. Revenind la resurse, limitările timpurii fac din abilități mai puțin interesante în iterațiile anterioare adevărate atracții (ex. erou care oferă o bucată dintr-o resursă pe zi), iar unificarea resurselor speciale într-una singură, cristăcul, dă bătălii mult mai aprige pe prepoasele mine.

Simplificat și echilibrat

O altă dovadă a unei echilibrări conștiente vine din implementarea Town Portal sub formă de clădire în fiecă-

re. Astfel, elementele fundamentale sunt acum ca în Heroes III: Pentru „Atmos” când unul din jucători i pica respectiva „Jugă J win” în Mage Guild și altuia nu, și, hai să fim serioși, miza respectivă era penibilă de puternică și utilă pentru cel care o primea în Heroes III, de exemplu, unde, dacă avea Expert Earth Magic, destule puncte de mișcare și mana, putea țopa pe toată harta în același turn. Astfel, în Heroes VI, orice oraș care deține un Basic Town Portal permite eroilor aflați la intrarea în el să casteze vraja numai și numai atunci, putând să aleagă ca destinație orice alt oraș sau fort cucerit, iar Advanced Town Portal permite teleportarea unui erou în respectivul oraș, indiferent unde s-ar afla acesta pe hartă. Vraja necesită însă cea mai bună parte din punctele de mișcare și consumă mana, limitând astfel utilizarea sa excesivă și făcând imposibile manevre de genul „hopa eroul dispăre din provincie și apare cu ditamai armata în același turn”.

Ba mai mult, artefactul suprem (Tear of Asha), necesar unui super-clădirii specifice fiecărei rase în oraș, nu mai trebuie găsit cu obeliscuri și dezgropat, ci vine sub forma unui disc fragmentat (trei bucăți) care, odată adus acasă, permite construirea (contra unui cost semnificativ). Cum bucățile sunt cam împrăștiute pe hărți, nu se mai pune problema curselor nebunești către Jocul binecunoscut, ci presupune cafelei unei foarte dificile sau învingerea eroilor care dețin celelalte fragmente. Pe de altă parte, unele hărți nu conțin deloc Tear of Asha, iar altele conțin mai multe astfel de obiecte, lucru care mi se pare mai mult sau mai puțin stupid, dar în tot cazul reflectă o decizie bună pentru echilibrarea șanselor și dă hărților o rejuvănită sporită.

Un pas înainte și doi înapoi

Totuși, toporul a lovit și unde nu trebuia. Mai precis, nu mai există niciun fel de Kingdom Overview, unde să vezi exact influxul zilnic de resurse și săptămânal de unități, numărul de forturi, mine și clădiri speciale deținute și nicio hartă strategică mare pe care să apară



Un oraș Sanctuary 80% construit



Fortăreața Sanctuary în toată splendoarea-i



La piață



Către vârtej

marcaje cu minele cucerite și ești lăsat cu minimap-ul, harta normală și abacul. Devine extrem de enervant să planifici construcția și recrutarea fiindcă, deși poți evidenția color parcelele deținute pe hartă, numărarea teritoriilor după acest raționament și stabilirea numărului de cristale, lemne adunate zilnic nu coincide neapărat cu realitatea. Unele au și o mină de aur, altele vin mai degrabă cu o clădire care-ți crește numărul maxim de recruți pentru un anumit tier pe săptămână și nu ai cum să vezi cât și de unde intră decât manual, pierzând o multime de timp. De exemplu, dacă intri peste un teritoriu neutru, degeaba ai cucerit fortul, fiindcă pentru a beneficia de resurse trebuie să cucerești și minele sale, protejate de regulă de neutri. În schimb, dacă ai cucerit un fort inamic și respectiv luat în stăpânire minele din zona de influență a acestuia, ele ți se atribuie automat. De fapt, în simplificarea foarte binevenită sub anumite aspecte, producătorii au reușit să complice incredibil de mult socoteliile firești pe care ți le puteai face rapid în orice altă ediție Heroes. Același lucru se întâmplă și pe harta tactică, unde statisticile unităților sunt comprimate, fără a mai arăta de exemplu raza de

acțiune / eficiență a trăgătorilor de la distanță, dar și atunci când încerci să vezi din anumite zone ale interfeței detalii despre creaturi, forțându-te să dai multe clicuri în plus pentru a afla ce dorești. Un lucru și mai grav este că, pe durata îndelungatelor scenarii multiplayer, pe tura celorlalți nu poți decât să navighezi pe

harta principală și să dai clic înesare, pe urmele, cănu ar fi fost foarte nimerit să-ți permită consultarea forturilor, orașelor și eroilor proprii pentru planificarea atenției următorului turn. Așa că, după ce turn-urile nu sunt simultane, ci secvențiale, producătorii nu vor cu niciun chip să-ți permită rezumarea propriului turn la acțiune și rezervarea timpului pasiv pentru planificare. Singura scuză posibilă ar fi fost că ratezi mișcările vizibile ale adversarilor, dar, hai să fim serioși: era mare brânză să includă un buton prin care să revezi mișnatul adversarilor pe partea vizibilă din hartă? Ce bun ar fi fost aici și



Unde să băgăm și punctul ăsta?



vechiul Kingdom Overview! Ia-l de unde nu-ți

O altă frustrare, cel puțin pe durata misiunilor din campanii, este că par să nu fie aproape deloc testate. Adică telea, AI-ul nu prea mișcă din castel decât în anumite momente scriptate și atunci mișună prost. Apoi, dacă jucătorul pierde prea mult timp (și nu neapărat foarte multe trupe) bătându-se cu neutri pentru quest-uri secundare, se poate trezi cu un stack invincibil între el și obiectivul principal, pentru simplul fapt că nu mai are de unde să procure suficient de multe unități, cu sau fără castel. Un obicei și mai comun este că fașunile AI să atingă stack-uri astronomice, pe care, dacă le mai poți răpune cumva, va fi vai și amar și se va întâmpla după multă, multă suferință. Motiv pentru care unele misiuni din campanie se transformă

în curse contra cronometru către obiectivul principal, cu toate că sunt populate de numeroase quest-uri și locații secundare - de care nu prea ai timp să îngrijești dacă vrei să mai poți termina harta cu succes.

Aici vine momentul să menționez că și Mage Guild-ul a zburat din schema de construcție a orașelor, fiindcă, mai nou, toate abilitățile și magiile sunt deblocabile din arborii de abilități ai fiecărui erou în parte.



Samuraiul valutilor

Unde-s eroii de altădată?

Încercarea de a oferi șanse aproximativ egale tuturor eroilor și fașunilor se simte și din regândirea sistemului de abilități și vrăji, controlate acum exclusiv de către jucător și cu posibilitatea de a-ți planifica fără eroare dezvoltarea eroului. Cu excepția obiectelor și artefactelor adunabile de pe hartă, aproape totul ține de felul în care alegi să investești punctele obținute pe măsură ce eroii îți cresc în nivel. Respectiv, există două mari categorii, Might și Magic, pline de subcategorii în ale căror arborescențe găsim abilități active și pasive. Might reunește de fapt atât abilitățile aplicabile ca „vrăji” în timpul luptei sau cu efect automat pe hartă tactică, precum și pe cele administrative, cu bonusuri pentru resursele găsite pe hartă și numărul de creaturi recrutabile în ținutul/castelul în care se află respectivul erou, bașca diplo-

mația și alte câteva aspecte. Magic conține totalitatea școlilor de magie, cu vrăjile aferente, dar și abilități pentru creșterea eficienței sau duratei acestora. Sistemul îți permite, de exemplu, planificarea unui administrator/economist care să susțină eforturile unui alt erou, concentrat pe ofensivă, fie ea prin magie sau putere brută și tactică, în timp ce un al treilea erou poate primi rolul de explorator, adunător de resurse neprotejate și sabotor al minelor adverse (hunter-gatherer, ce mai). Ar fi de menționat că eroii sunt în continuare împărțiți pe afinități, might sau magic, iar atributele principale care le vor fi crescute automat la creșterea în nivel sunt influențate de afinitatea respectivă, care guvernează și abilitățile disponibile pe diverși arbori. Bunăoară, un mag nu va avea acces la abilități ofensive și tactice foarte avansate, dar nici cavalerul nu va pupa vrosdată cele mai devastatoare și eficiente vrăji și abilități aferente.





Nu putea lipsi din program Mass Haste-ul

Rechin VS Fantomă. Fight!



De asemenea, în tandem cu noul sistem de scenarii/dueluri online și dinastia persistentă care guvernează tot jocul (vă zic! Imediat ce-l și cu asta), puteți crea eroi optimizați pentru dueluri și chiar specializați, de exemplu, pe apărare în dueluri de tip asediu. Avantajul major este că avansarea în nivel și vrăjile disponibile nu mai sunt lăsate la voia întâmplării. Mai înțelegi minte cât de frustrant era să fi nevoit să alegi între Tactics și Estates cu un mag de nivel 15, care nu avea ce face cu ele sau cum te simțai când aveai armată umană și primeai Animate Dead, în timp ce adversarul dădea de jackpot cu un Chain Lightning? S-a terminat cu așa ceva! Am „doar” câteva zeci de ore de Heroes VI la activ, dar îndrăznesc să spun că selecția de abilități și vrăji pare bine echilibrată. Pe deasupra, eroii au primit și un sistem de reputație, cu extremele Blood și Tears. Dacă, de exemplu, un grup de neutri o ia la sănătoasă în fața armatei tale numeroase, poți alege să-l urmărești și să te lupți cu ei (rezultând invariabil într-un măcel), chestie pentru care primești puncte Blood, în schimb, dacă îi lași în pace, vei marca puncte Tears. Blood și Tears nu sunt

puse numai de formă, fiindcă unele artefacte necesită un punctaj minim pentru una dintre acestea ca să poată fi folosite. La fel, o parte dintre abilități sunt guvernate de Blood sau Tears. În general, vrăjile și abilitățile ofensive vor deveni mai eficiente pentru eroii cu reputație mare Blood, în timp ce vindecările și defensive sunt influențate de Tears. Desigur, o parte dintre skill-uri rămân neutre și nu sunt afectate în vreun fel de reputația eroiului și prin deciziile luate pe harta strategică. Kudos Black Hole Entertainment pentru astal

Din păcate, în această echilibrare binevenită de altfel se pierde farmecul vechilor eroi. Eu unul, când zic Heroes III și Rampart, zic Elieshar și Mephala. Dacă-l Tower, să fie Solmyr! Ca să nu mai vorbim de Jeddite la Dungeon sau Isra, Thant și Vidomina când te dai cu scheletii, bașca celebrul Crag Hack al Stronghold-ului. Pe vremea aia, dincolo de specializarea și mutra eroilor, ajungeai să cunoști care abilități sunt mai probabil să-ți pice în funcție de erou și automat îți formai preferințe puternice pentru unul sau altul. Noi eroi „corecți” politic

nu mai păstrează personalitatea celor vechi, iar specializările lor „reajustate” nu mai sunt la fel de puternice și influente, motiv pentru care, în afara ducelui Slava, nu am reșinut nici măcar un alt nume de erou nou (fiindcă veți regăsi și o parte din vechea gardă, însă cu valoare mai mult nostalgică). În fond, însă, nu-l nimic, fiindcă oricui îi e dor de-un Heroes mai vechi poate să-l joace pe respectivul.

Tic-Tac-Tic

Sistemul de cloamăge se bazează pe cel din Heroes V, unde avem pîrîrățele, nu hexagoane, iar ordinea de mișcare a unităților nu mai este dictată de viteză, rezervată acum strict pentru raza de deplasare, ci de inițiativă. Eroul rămâne deoparte, dar poate influența soarta luptei nu doar prin abilitățile pasive, ci și prin cele active, fie că vorbim de simplul său atac pe tură sau aruncarea unei vrăji. La asta se adaugă o abilitate specifică fiecărei facțiuni, care se încarcă pe parcurs și variază de la creșterea caracteristicilor defensive și ofensive la animarea morți-clunilor sau blagoslovirea unui stack cu Invulnerabilitate temporară - chestie oarecum inspirată din noile King's Bounty. Mai mult, tot similar KB, câmpul de luptă este populat cu tot felul de obiecte care oferă bonusuri unităților aflate pe raza lor de acțiune, puncte de mană eroului, dar și cu tot felul de capcane care limitează opțiunile de deplasare. Proaspăt este sistemul de cover, care permite unităților să se adăpostească după obiecte, reducând semnificativ eficiența atacurilor ranged asupra lor, dar și posibilitatea de a-ți coștoia o unitate în turnul principal al fortăreței, de unde respectiva poate dezlănțui atacuri distanțe fără penalizare asupra tuturor adversarilor în afara celor aflați în imediata vecinătate a lui (aspecte care amintesc de abordări similare din Heroes IV). Cum abilitățile și vrăjile (care încă necesită puncte de mană) au și un timp de cooldown, sistemul evită utilizarea abuzivă a oricăreia dintre ele și cere în consecință mai multă precauție în alegerea cursului de acțiune.

În lupte devin evidente înclinațiile fiecărei facțiuni. Haven excelează la defensivă și vindecare, împingând către eroi cu alignment Tears, foarte rezistenți, cu mobilitate limitată (dar vorba aia, avansează încet și sigur, ca



tancurile rușești). Necropolis face exact ce-a făcut bine dintotdeauna, copleșind numeric și etalând blesteme și regenerări perverse, cu toate că și-a mai pierdut din mobilitate, iar avantajul înmulțirii excesive este atenuat oarecum de faptul că vrăjile de vindecare, disponibile pentru toți (și foarte eficiente la Haven) permit și reînvierea permanentă a unităților din stack-uri, în limita punctelor de viață restaurate. Inferno, deși foarte interesant, ajunge cumva facțiunea pentru experți. Sunt foarte haotici, nu-l ajută excesiv tactica și chiar dacă au capacități ofensive bunicele, devin foarte ușor de bătuți în absența unui erou foarte puternic specializat în magie ofensivă. Stronghold merg într-adevăr pe atacuri necruțătoare și o rezistență remarcabilă în fața magiei, așa cum au făcut și până acum. Noua facțiune, Sanctuary, este una foarte puternică (practic, alături de un Necropolis pe steroizi, ca întotdeauna și Haven, domină topurile multiplayer), dar nu neapărat pentru începători, pentru simplul fapt că necesită abordări tactice avansate și ingeniozitate. Ce fac ei bine este să-și folosească o parte din unități și abilități pentru „crowd control”, împiedicând înamicul să le atace restul unităților, a căror ofensivă e de regulă concentrată asupra celui mai periculos stack advers. Practic,

„curăță” firma concurentă, începând de la director și terminând cu portarul.

Trebuie să recunoșc, bătăliile tactice din Heroes VI sunt într-adevăr de excepție, poate chiar cele mai bune de care a avut parte seria până acum. Și aici se infiltrază simplificarea însă, fiindcă nu ai nicio posibilitate să vezi ce range are o unitate sau cu cât anume îi scade eficiența dacă este mai departe de țintă sau respectivă se află în cover. Bravo! Contează enorm poziționarea unităților, căile de acces pot fi blocate cu stack-uri mari, care ocupă mai mult spațiu, trebuie să fii atent când ataci pentru a nu-ți cîștăi din propriile unități și soarta unei lupte cu sorți potrivnici poate fi aproape mereu înțoarsă în favoarea ta de o tactică superioară. Din păcate, ca și pe harta strategică, Al-ul nu reprezintă o mîre provocare în bătălii, luînd adesea decizii previzibile, dintre care unele de o stupiditate monumentală, motiv pentru care, după un grad de dezvoltare incolo, am preferat să bifez „quick combat” în opțiuni - de notat faptul că jocul îți permite la finalul luptei să o reiei manual dacă nu ești satisfăcut de rezultatul obținut automat. Așadar, adevărata provocare vine din confruntarea unui jucător uman.

Confluxul, lua-l-ar refluxul

Acesta e numele noului sistem online născocit pentru Heroes VI, nu foarte departe de Battle.net-ul celor de la Blizzard... decât din punctul de vedere al implementării inteligente și accesibilității. Deși, parțial, tentativa are multe idei bune în spate, a fost pusă în practică mai mult cu picioarele. Totul pornește de la contul Uplay, care permite crearea unei dinastii în Conflux. Personajul avansează pe parcurs în nivel și din lligi inferioare către lligi superioare, iar jucătorul acumulează puncte pe care le poate cheltui în Altar of Wishes atât pe abilități dinastice din ce în ce mai puternice (atribuibile inclusiv eroilor secundari cumpărați în single), cât și pe titluri de noblete, portrete și alte fleacuri, precum și pe artefacte de dinastie care pot crește în nivel pentru a oferi bonusuri mai mari și mai diverse. Una dintre probleme este că, în felul ăsta, jocul reclamă o conexiune permanentă la internet, fără de care nu ai acces nici măcar în single player la abilitățile globale și obiectele deblocate și îmbunătățite, ceea ce face misiunile de campanie mai dificile extraordinar de grele, deoarece au fost gândite să fie abordate cu avantajele date de dinastie. Pe de altă parte, dacă, dintr-un ghinion, se întrerupe brusc conexiunea la Conflux, ai șansa unică de a pierde ore întregi jucate sau chiar noi misiuni de campanie deblocate, chestie pe care am pățit-o de mai multe ori și m-a dus la exasperare. Faptul că dinastia îți afectează jocul single și acesta e gândit în funcție de ea este de o stupiditate monumentală. O întrerupere succintă a conexiunii poate duce la adevărate dezastre, ca să nu mai vorbesc de bug-urile care există acum în minunatul Conflux. Eu văd implementarea asta ca pe o încercare de a descuraja pirateria, care însă capătă totuși turtor DRM-urilor draconice și abuzive, adică mai mult supără cumpărătorul legitim și îi face să se gândească serios înalte de a-și mai cumpăra vreun produs. Cel care-l joacă pirat probabil nu-l ar fi cumpărat oricum și veți observa pe forumuri că majoritatea celor care se plâng de dificultatea excesivă a campaniilor sunt de regulă utilizatorii de copii ilicite. Plăngerile pirailor au însă o pondere mult mai mică decât înjurăturile și bocetele celor care și-au pierdut de nenumărate ori progresul în single din pricina drăco-



veniet online. Concluzia v-o las vouă.

Altfel, Conflux vine și cu păcătoarele lui bune. Sub aceeași dinastie, poți crea numeroase configurații personalizate de eroi pentru a le folosi în scenarii și dueli multiplayer, redistribuindu-le punctele în abilitățile optime utilizării preconizate. Există și o listă de prieteni, unde poți adăuga, împotriva voinței lui, orice utilizator

REVIEW

PS3

Din lac în puț și mai departe

UNCHARTED 3

DRAKE'S DECEPTION™

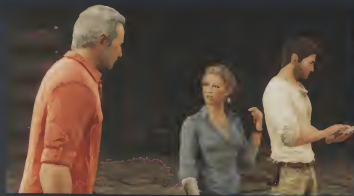


Uncharted 2: Among Thieves rămâne unul dintre jocurile mele preferate pentru PlayStation 3. Având o distribuție de personaje bine pusă la punct, un fir narativ extrem de captivant, presărat în mod inteligent cu elemente puzzle, nu puțini au fost cei care au concluzionat că jocul este pur și simplu artă în mișcare, o adevărată capodoperă exclusivistă, căci numai pe PS3 îl putem butona.

Am jucat primul joc din serie abia după ce l-am terminat pe al doilea, neștiind că-mi va deschide poarta, dar am găsit un joc decent prin comparație. Uncharted 2 a ridicat în mod clar miza, stabilind o limită aparent de netrecut pentru succesul său, în ciuda elementelor stealth neinspirate, parțial forțat implementate. Uncharted 2 a fost un joc aproape perfect, căruia l-am și acordat titlul de jocul anului, dacă îmi aduc bine aminte. Însă Uncharted 3: Drake's Fortune nu dezamăgește deloc, ba chiar din contră. Noul joc al celor de la Naughty Dog se vrea a fi unul dintre cele mai bune titluri ale acestui an și un candidat serios pentru titlul de jocul anului.

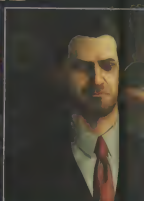
I'm back, baby!

După cum era de așteptat, acțiunea jocului începe brusc, precum un tren fugar ce traversează prin inima unei păduri aplecate de zăpadă, cu un Drake care a ieșit din rolul de marionetă și a intrat în pielea unui vânător viclean. Sau cel puțin așa vrea el să creadă. După o scurtă horă în compania unor huligani londonezi, ruptă parcă din filmele lui Guy Ritchie, unde ciomăgeala nu este ciomăgeală dacă nu implică și un WC, botezat "Lucky", ne întâlnim cu prima personalitate marcantă din Uncharted 3, Katherine Marlowe este un antagونیst viclean, al cărui joc de scenă, timbru vocal, dar mai ales accent britanic de neconfundat, te determină să te îndrăgostești de vocea



actriței Rosalind Ayres. Talentul nemăsurabil al acestuia reușește din start să ne ofere cel mai memorabil antagonist al lui Drake de până acum. Este o plăcere s-o așculți roșind ceva, orice, fie și lipsit de substanță!

De aici și până la un artefact misterios, ce implică o mică lecție de istorie cu rădăcini prin secolul XVI, dar și legături cu un capitol pierdut din viața lui Sir Francis Drake, ajungem din câteva pahare și împușcături bine plasate. În scurt timp, vom străbate globul în lung și-n lat, din Franța până în Siria, în căutarea unei comori antice. Regina Elisabeta, puteri oculte, precum și diverse organizații secrete își vor băga, pe rând, cozile, întreaga teatrală culminând cu descoperirea unui înfing oraș pierdut în inima deșertului, al cărui frumos nume ne



aduce aminte de Atlantis.

Și totuși, în Uncharted 3 găsim o poveste credibilă, ce implică direct factorul uman și nicidecum divinitatea, pe Diavol sau orice neam de-al Necuratului. Ni se dezvăluie o conspirație interesantă, ce dezvoltă un adevăr complicat despre relațiile dintre oameni. Logic, nu lipsesc nici scenele siropoase dintre Drake și Elena Fisher sau dialogurile apăsătoare din compania lui Victor „Sully” Sullivan. De fapt, jocul în sine pune foarte mult accentul pe relația dintre aceștia, pe complexele lui Drake, pe loialitatea lui Sully. Ca supliment, fanii dedicați ai seriei vor afla cum a început trănica prieteniei dintre cei doi, astfel crescându-le substanțial atașamentul față de ambele personaje.

În timp ce povestea oferă elementul emoțional necesar, foarte bine structurat de la un capăt la celălalt, acțiunea din Uncharted 3 poate fi descrisă precum cea a unui blockbuster, și nimeni nu se pricepe mai bine la transpunerea în scenă a unor momente cheie memorabile precum cei de la Naughty Dog. Te vei confrunta cu o armată de pălânjieri veninoși, vei ataca un convoi militar





călare pe cal și vei fi răpit de pirai (unul dintre cele mai bune niveluri din joc). Pe scurt, Uncharted 3 ne oferă o duzină de secvențe care ar fi putut reprezenta cu ușurință punctul culminant al celor mai multe titluri lansate recent pe piață. Ca să nu mai vorbim despre aspectul vizual, mult

îmbunătățit, ce transformă Uncharted 3 în cel mai arătos joc pentru PlayStation 3 al momentului.

Are we having fun?

Însă cea mai mare schimbare adusă de producători campaniei single-player vizează sistemul de luptă corp la corp. Acesta se simte acum precum o versiune simplificată a sistemului de luptă din Batman: Arkham Asylum, cu mai puține mișcări și acțiuni, dar animate mai realist, pentru a ne oferi o experiență de joc cât mai cinematică cu putință. Rezultatul final, chiar dacă de multe ori repetitiv, este unul plăcut ochiului, căci niciodată nu m-am simțit mai bine doborând o gorilă de 2 metri cu o dreaptă plasată ca la carte. Schema de control, în cazul luptelor mano-a-mano, este simplă: cu pătratul atacă, cu triunghiul contraatacă, cu cerceulețul apuci inamicul de guler și cu asta-basta. Totuși, deși distractive per ansamblu, mișcărilor le lipsește adâncimea și substanța sursei de inspirație, nefiind atât de fluide pe cât te-ai aștepta să fie. Poate dacă ar fi avut și gadget-urile lui Batman...

Anyways, o altă modificare importantă constă în introducerea unor medii de joc ușor distructibile, mecanică de joc ce a fost implementată în mai multe secțiuni-cheie pentru a-ți face viața ceva mai ușoară, atunci când întâlnești născuiva inamici mai tupești. De exemplu, îi poți face pachet sub rafturile desprinsă dintr-o bibliotecă, determinându-l să intre în pauză respiratorie. Dar să nu vă imaginați un sol de Battlefield 3 în mișcare, engine-ul Frostbite 2 fiind mult mai capabil din punct de vedere al posibilităților de distrugere a mediului de joc. Gândiți-vă mai mult ca la niște piloni vechi, care stau să cadă la prima adiere de vânt sau niște structuri derăpă-nate care, la o grenadă bine plasată, dispar de pe fața pământului. Aș putea să detaliez puțin și sistemul de stealth, însă, dacă stau să mă gândesc mai bine, acesta nu este cu nimic diferit față de cel din Uncharted 2. Dar funcționează, la asta este tot ce contează.

Dincolo de campanie

Odată terminată campania, începe un alt fel de nebulă. Îmi reamintesc că Uncharted 2 a introdus modulurile de joc competitive și cooperative, ceva deo-

precum Team Deathmatch sau Capture the Flag, dar Naughty Dog nu a pierdut timpul doar cu șlefuirea lor, ba le-a și redimensionat, introducând tot felul de bonusuri, upgrade-uri sub formă de Booster-e și Kickback-uri, pentru a oferi o experiență de joc mai complexă. În realitate, introducerea acestor bonusuri actualizabile s-a produs în ideea de a face experiența de joc ceva mai personală.

Booster-ele sunt echivalentul unor upgrade-uri temporare, limitate la o singură partidă, ce pot oferi anumite plusuri precum timp de respawn redus sau viteză superioară de deplasare. Rolul lor este acela de a condiționa puțin mai mult experiența de joc, dar contribuie mai ales la obținerea anumitor medali care, în mod normal, ar fi extrem de greu de obținut. Utilizarea lor este simplă: trebuie doar să le salviți într-unul dintre cele patru loadout-uri disponibile și voilà, o să dispuneți de un set de skill-uri pregătite pentru orice situație. Prin implementarea acestor mecanici Naughty Dog încearcă să ofere posibilitatea celor veniți mai târziu pe tărâș să se ataceze de acest aspect al jocului, dar poți avansa în nivel și fără a fi expert la acest capitol. Poți vedea cum și banii

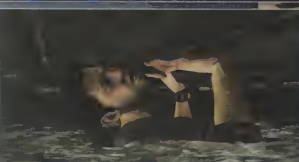


sebit la vremea aia pe PS3, însă Uncharted 3 se vrea a fi tata lor, și nu pentru că vine (neapărat) cu ceva nou, ci pentru simplul fapt că îmbunătățește rețeta într-un mod atât de fain, încât nu simți tranziția către ceva cu adevărat special. Revin moduri clasice,

obținuți din timpul unui meci teribil te împing în nivel, cum Booster-ele dobândesc experiență, devenind mai puternice nu datorită modului în care tragi cu pușca, ci a gradului de implicare ta din timpul partidei. La urma urmei, așa este și normal să se întâmple.

În plus modul de joc Team Deathmatch pentru trei echipe (2v2v2) este de-a dreptul demențial, mai ales din pricina faptului că poți juca chiar și în mod split-screen, ¹¹⁸ două profiluri diferite de PSN logate pe aceeași consolă.

Per total, multiplayer-ul din Uncharted 3 oferă o



este să descarci cât mai multe gloanțe în NPC-urile controlate de un AI limitat. Chestiunea e că vine pe tine într-un număr atât de mare, încât nu ai cum să nu te enervezi atunci când te pricopsești cu un ecran de încălcare, fără să înțelegi cine îți-a făcut felul. De parcă ai fi fost împușcat de un perete sau un pom...

Experiența coop ar fi trebuit să fie mai provocatoare din cu totul alte motive,

însă, ca și în cazul lui Uncharted 2, componenta coop din Uncharted 3 pare să fi fost inclusă mai mult pentru a-i spori valoarea comercială, decât pentru a mulțumi fanii pac-pac-ului online al francizei. Oare ce s-ar fi întâmplat dacă aceste resurse ar fi fost direcționate către campania single player?

Și mă trezesc

Uncharted 3: Drake's Deception este precum o bală eșuată pe țărni, unde, într-un final, animalul va fi omorât chiar de propria sa greutate. Calitatea leșită din comun a campaniei single-player - o experiență de joc aproape perfectă fără doar și poate, afectează direct restul componentelor prin prisma rezultatului final. Se vede că, cel puțin din punct de vedere tehnic, oamenii de la Naughty Dog sunt pe felle, iar acest aspect al jocului nu încetează să mă uimească, însă când vine vorba de substanță și adâncime, constatăm că producătorii au tratat componentele jocului inegal.

Cu toate acestea, concluzia este că se poate de simplă: Uncharted 3 este un must have pentru orice posesor al unei console PlayStation 3 și se autointitulează gamer. Într-adevăr, are și lipsuri, însă cei de la Naughty

experiență de joc cu adevărat unică. Cu fiecare partidă ai aceeași senzație de prosepție, distracția este mereu garantată, iar repetitivitatea este pe nicăieri. În acest sens, numai Gears of War 3 l-ar putea egala.

Verticalizarea luptelor, precum și noua știință a reculului implementat armelor de foc, fac ca jocul să fie suficient de diferit față de predecesorul său. Este drept că mulți se plâng de sistemul de ochire, chiar și de modul în care au fost balansate armele, însă mulți jucători nu cunosc încă faptul că un gloată nu parcurge distanța în plan drept. Producătorii s-au gândit, însă, și la asta.

Modul cooperativ este mai puțin impresionant față de restul jocului, chiar față de cel din Uncharted 2, încercarea producătorilor de a include un fir narativ secundar, care să facă legătura direct cu campania de joc single-player nefind una tocmai inspirată. Iar asta pentru că toate elementele calitative ce fac din campania solo un joc extraordinar sunt de negăsit aici, iar compararea inevitabilă a celor două afectează imaginea acestui mod de joc. De exemplu, umorul, care a caracterizat fiecare misiune cooperativă din Uncharted 2, a fost înlocuit de o experiență turgescență cu patru, cinci, segmente bine stabilite, în care tot ceea ce trebuie să faci

ANTAGONIȘTI MEMORABILI

Graham McTavish este genial în rolul lui Charlie Cutter, iar Rosalind Ayres este cât se poate de credibilă în pielea unuia dintre cei mai reușiți antagoniști din toate timpurile - Katherine Marlowe. A se observa și asemănarea izbitoră dintre cei doi mari actori și personajele memorabile cărora le-au dat viață.



Dog au reușit să compenseze din plin cu o campanie single player extraordinară și un mod multiplayer competitiv antrenant. Ca să nu mai vorbim despre aspectul grafic al jocului, voice acting-ul superb și de coloana sonoră absolut fabuloasă. Uncharted 3 este un joc de acțiune aproape perfect.

KIMO

VERDICT LEVEL



- designul dramatic al narativului
- voice acting superb
- poetica și personajele memorabile
- compromisul cu o experiență de joc superbă
- controlul inegal pe altele

PE SCURT:

Uncharted 3 este un joc perfect, dar are unele exagerări, ce fac din perfect acțiunea specifică unui blockbuster. Este o experiență superbă, dar are unele exagerări, ce fac din perfect acțiunea specifică unui blockbuster.

9

scriitor: PRODUCER: DISTRIBUTOR: SCE
OFICINĂ: ON-LINE

ALTERNATIVA BATMAN: ARKHAM CITY

Uncharted 3 este un joc perfect, dar are unele exagerări, ce fac din perfect acțiunea specifică unui blockbuster.



HIT DUPĂ HIT DUPĂ H



21
radio

TOATE HITURILE MOMENTULUI, ORĂ DE ORĂ.
RADIO21.RO

Înapoi la clasici



THE ADVENTURES OF TINTIN

★ THE SECRET OF THE UNICORN ★

Hai să încercăm un exercițiu de imaginație: sunteți înapoi pe băncile școlii și participați la orele ținute de diferiți profesori. Unii sunt de-a dreptul antipatici, au o atitudine sfidătoare la adresa elevilor, interesul fața de materia lor devenind astfel aproape inexistent. Alții mai au câteodată scilpiri, dovedind că, undeva acolo în spatele frustrărilor străne din varii motive, există și un suflet care, măcar la in-

ceputuri, a fost pasionat de ceea ce încerca să predea elevilor săi. Din păcate, majoritatea cadrelor didactice din România se încadrează în aceste două categorii. Pe de altă parte, există și excepții (care întăresc regula): oamenii care se implică cu adevărat în ceea ce înseamnă procesul educațional, profesori care înspăă încredere și siguranță, ale căror lecții sunt pur și simplu sorbite de copii. The Adventures of Tintin: The Secret of The

Unicorn este echivalentul ludic al acestui tip de dascăl.

A Blast from The Past

Să facem puțin abstracție de faptul că acest joc este o adaptare după un film, fie el și realizat de nume legendare precum Steven Spielberg sau Peter Jackson. Nu de altceva, însă trecutul acestui gen de filme nu este



Coop în acțiune



Jump, Tintin, jump!



Talk Like a Pirate Day

totmai demn de încredere, așa că mai bine nici nu-l pomenim. Ce merită menționat este faptul că Tintin, eroul din *The Secret of The Unicorn*, își are originile într-o serie de benzi desenate belgiene, încă de la prima sa apariție din 1929 tânărul jurnalist devenind unul dintre cele mai iubite personaje de acest fel. Și, credeți-mă, revistele de benzi desenate provenite din acele părți ale Europei chiar își meritau banii (ați pus mâna vreodată pe un exemplar original al unor publicații precum *Valliant*, devenit mai apoi *Pif*, sau *Asterix*?).

Ulmilor, parcă într-un contrast puternic cu alți producători, Ubisoft a fost în stare să se folosească așa cum trebuie de istoria lui Tintin, precum și de succesul filmului omonim. *The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn* este, după cum ar spune și reclama, un titlu potrivit atât pentru cei mici, cât și pentru veterani. În primul rând, variațiunea este cuvântul de ordine, aceasta făcându-se simțită în ceea ce privește modulul de joc puse la dispoziție, locațiile pe care Tintin urmează să le viziteze sau, pur și simplu, gameplay-ul propriu-zis. Într-un fel, adaptarea celor de la Ubisoft mi-a adus aminte de un titlu mult mai vechi – *Time Commando*. În care personajul principal traversează mai multe perioade ale istoriei, fiecare cu aspectul și gameplay-ul său specific.

Prince of The Unicorn: The Secret of Persia

Pe parcursul jocului, sunt abordate numeroase genuri: Tintin și aliații săi – căpelașul Snowy și Clipitanul Haddock – conduc avioane prin furtuni, pilotează motocicletă cu atăș prin desert, dezleagă puzzle-uri folosind o perspectivă first person sau se ducelează cu pirați. Cea mai consistentă porțiune a jocului constă însă în platforming, foarte asemănător cu ce întâlneam



la începutul anilor '90 în primele două titluri *Prince of Persia*. Chiar și în aceste momente, fiecare dintre personaje are propriile sale abilități: Haddock îi poate facilita accesul lui Tintin la platforme mai înalte, Tintin este capabil să execute mișcări acrobatice în stilul prințului persan, iar Snowy e as la strecuratul prin locuri greu accesibile și nu se ferește niciodată de o luptă dreaptă cu șobolanii. Mai mult, întreaga campanie este realizată într-un stil umoristic, fără a se lua prea mult în serios, o schimbare binevenită față de majoritatea titlurilor „mature” de pe piață.

Din păcate, jocul nu este nici prea lung și nici prea greu, campania single player putând fi terminată ușor în maximum 4-5 ore. Totuși, povestea din *The Secret of The Unicorn* este continuată în modul cooperativ, unde doi jucători se pot aventura simultan în parcurgerea unor niveluri ceva mai complexe, care necesită lucrul în

echipă. Mai mult, există și o serie de provocări amuzante, unele dintre ele concepute pentru PlayStation Move.

Made in Romania

Poate cel mai important aspect legat de *The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn* este faptul că o bună bucată a jocului a fost realizată de studiou din București al celor de la Ubisoft. Deci se poate. De asemenea, având în vedere stilul abordat, grafica este surprinzător de reușită, singurele lucruri cu adevărat deranjante fiind secvențele cinemate, codate la o calitate ce lasă de dorit, și ocazionalele bug-uri (blocarea personajului în decor). Aceste probleme pot fi lesne trecute cu vederea, *The Adventures of Tintin: The Secret of The Unicorn* fiind una dintre cele mai plăcute surprize ale acestui an.

Cosmin Aloniș

VERDICT LEVEL

- ▶ Campanie single player variată
- ▶ mod cooperativ și challenges
- ▶ aspect grafic reușit
- ▶ cam equal pentru gameri hardcore
- ▶ film cooperativ în ansa
- ▶ unele bug-uri

PE SCURT:

Unul dintre cele mai „fun” jocuri din ultima vreme.

8

Sen: Activision | Distribuție: Ubisoft | Distribuție: Ubisoft

Platforma: PS3, Xbox 360, Wii | OS: Linux, Windows

ALTERNATIVA PRINCE OF PERSIA CLASSIC
Seriia actuală *Prince of Persia* este una dintre sursele de inspirație pentru *Tintin*. Poți Classic reia prima aventură a prințului persan, ce o grafică acviziționată, însă fără prețurile vechiului joc.



Tereneg ești tu cu tanc-tu'!

RENEGADE OPS

Vine un moment în viața fiecărui băiețel (sau fetițe) aflat în câmpul muncii, când Puterile Care Nu Prea Sunt Când Ai Nevoie De Ele fac un voodoo micuț și misterios și... picușcă căldură. Coeficientul de confort termic scade vertiginos, respectiv băiețel (sau fetiță) începe să albească ideile necorespunzătoare liniei impuse de responsabilul cu Prevenirea și Stingerea Incendierilor și așa se naște un piroman. Desigur, când ai acces la tehnologiile de ultimă generație, n-are rost să riști câțiva ani de închisoare. Drept urmare, dezactivezi frumusețea ventilatorului de pe placa video ultrapotentă, pomești un benchmark călărit și aștepti să se încălzească incinta. Sau să-ți explodeze PC-ul, caz în care poți pleca liniștit acasă, unde e cald și bine. Și vecini cu bormașini. După Sfârșitul Lumii din 2012 (multumim-le puterilor de mayași, care n-au terminat calendarul în mai mulți ani decât n-am terminat un facultatea), când tehnologia va fi interzisă și grupuri răzătoare de ingineri sălbatici vor bănuți neobosit pustiul postnucleară scurmand prin molașul civilizației după prețioși tranzistori, voi vâna personalități eretice cu bormașini și îi voi aduce legați fedeleș în fața închizătorii Tehnologiei, unde vor fi sfredeliți cu întrebări incomode și burghie silențioase și tradiționale din lemn. Dar asta e o altă poveste. A treia variantă ar fi să-ți lași imaginația să zburde. Fie te imaginezi la tropice, dar acolo ai fost acum două luni și te-au fugărit nemurtoșii ca pe hoții de cai, fie te protejezi mental în astralul unui tanc aruncând în aer miliarde de litri de combustibil fosil (și tot ce mișcă folosind combustibil fosil,

să nu fim cumpătați), lîmbăndu-ți șăreța marțială în căldura purificatoare a FOCULUI!!!! Renegade Ops, un top down shooter cu cinci mașinuțe și cinci milioane de explozii, proaspăt leșit (pentru PC, versiunea de Xbox ne-a vizitat acum vreo două luni, după obiceiul ei) pe porțile uzinelor Avalanche (truditorii care-au inginerit haosul delicios din Just Cause), este exact catalistul de care ai nevoie. Explozii, delicioase explozii, fierbinți explozii, n-ai cum să rămâi rece în fața lor, chiar dacă în jurul tău caloriferele îngheață și ți se lipește degetele de controller. Notă pentru sine: inventează controllerul cu încălzire centrală. Sau cumpără unul.

Fight Fire with Fire!

Pentru a pune în context eforturile explozive ale starurilor lui Renegade Ops, membrii Brigadei de renegați fruntași, ar fi frumos din partea mea





să vi furnizez câteva informații utile din culisele terorismului internațional. Piromanul Inferno, unul dintre zecile de teroriști cu un dinte împotriva umanității, aruncă în aer un oraș întreg. Nu de alta, dar ai nevoie de cel puțin o metropolă distrusă la CV ca să te bage Națiunile Unite în seamă. Și nici atunci nu poți fi sigur că nu dai peste un general care nu știe de glumă și, în ciuda ordinelor Națiunilor Unite, își pune în gând să te vâneze ca pe un câine turbat în loc să tremure în fața potenței tale teroristice. Inferno, un tip pe care ghinionul l-a bântuit încă din grădiniță, pe când încerca să construiască focose nucleare din hârtie creponată și plastelină, dar n-a reușit decât să fabrice un amărât de hărdău de nitrogli-

cerină, a dat exact peste un asemenea individ: generalul Bryant. Care, după ce s-a lepădat de aproximativ trei kilograme de medallii în fața șefiei Națiunilor (un moment de maximă încălcare dramatică și emoțională), a asamblat o echipă de șoc (probabil nesancționată de UN), proverbialul stingător mic care răstoarnă piromanul mare. Asul din mănecă: Gordon Freeman. Nu, n-are rost să vă întrebați ce caută Gordon Freeman pe statul de plată al Națiunilor Unite. Important e că versiunea de Steam este livrată cu Gordon Freeman și troșcoleta lui săltărească. Și lăsați-o așa. Ce urmează este un arcade superb, ca în vremurile cele bune ale lui, o simfonie a distrugerii, o odă închinată clasicii Jungle Strike, Desert

Strike și Jackal. Fiindcă am adus vorba de Jungle Strike, chiar în prima misiune veți apuca să vă jucați cu un elicopter. Și să opriți un crucișător imens. Cu Inferno la cârmă. Și el explodează fain.

Insert Coin!

Bun, avem o echipă, cum procedăm cu ea? Înceai și întâi, ne decidem asupra personajului care îl va pune pe Inferno cu botul pe labe. Renegade Ops ne pune la dispoziție cinci meșteri șoferi cu troșcoletele lor blindate. Unul dintre ei este, după cum am mai spus, Gordon Freeman, la volanul unui muscle car meseriaș. Și antilions. Din nou, nu întrebați. Abilitatea specială a lui Freeman este de a chema o haltă de antilions în ajutor și cu asta, basta. În rest, îl avem pe Armand cu un tanculeț deosebit de rezistent, care poate deveni imun la damage. Urmează Gunnar și al lui gigan cu mitralieră de calibru mare și cu un tun speșial de calibru și mai mare, cum mi-ar trebui și mie când ajung pe la Sinaia. Ar mai fi Diz, o donjoară cu un fel de TAB micuț și un tunuleț electromagnetic (skill-ul ei special) care poate dezactiva toate vehiculele din jur, și Roxy, tot o făcuță hotărâtă, cu un blindat micuț care poate chema un airstrike. Pe lângă power-up-uri care pică din dușman (upgrade pentru mitraliera de pe mașină, viață, muniție pentru lansator de rachete/aruncător de flăcări/railgun), meseriașii noștri conducători auto mai primesc experiență și cresc în nivel într-o misiune cât alții în zece. Cu punctele câștigate la level-up, puteți cumpăra upgrade-uri permanente. Care, prin natura lor (permanente, d-oh!), se păstrează între misiuni. Chiar dacă ajungeți la game over





Înainte să termini o misiune, o puteai relua fără să pierdeți nivelulurile câștigate între timp. Drăguț, mai ales că nu există checkpoint-uri în misiune și, dacă așezi ghinionul să pierdeți ultima viață chiar înainte de final, va trebui să o reluți de la început și ar fi fost chiar trist să pierdeți atâta amar de XP. Și dacă tot am adus vorba de „vieți” (trademark-ul gaming-ului optecist), spre deosebire de nobilii reprezentanți ai neamului piscesc, șofeurul din Renegade Ops are la dispoziție doar cinci vieți pentru a-și îndeplini sfânta și renegata misiune. Asta pe nivelul de dificultate Normal. Între noi fie vorba, Normal înseamnă că vei relua de câteva ori prima misiune, doar pentru că te-ai înfipt ca prostanul fără un plan solid la tancurile cele trei, fără să-ți treacă prin cap că mai ai și un boss de băut. Cludăte! totuși, nivelul de dificultate. Dacă prima misiune mi-a scos câțiva peri albi, a doua a curs neașteptat de lin. Și tot așa. Nu mi s-a părut foarte echilibrat. Dar nu vă speriați, mai există și Casual. Acest Casual, cum a fost botezat nivelul de dificultate dedicat celor mai slabi de înțep, îți oferă nemurirea. Însă cu un preț: va trebui să îți iei adio de la punctele de experiență și de la perk-urile aduse de preaputemicul level-up. Și de la sentimentul acela plăcut care te cuprinde când îți vezi personajul progresând, dar nu le poți avea pe toate. Dacă, dimpotrivă, vă considerați tumneseli arca-de-ului, vi se oferă Hardcore. N-am jucat pe hardcore, căci versiunea pentru „review” pe care și acum o aștept n-avea acces la leaderboards (sau la multiplayer online :)) și n-aveam sincer chef să mă bat singur pe umăr când mă uitam la scor.

Mare atenție: deși jocul a apărut și pe PC și te-ai aștepta ca devii să fi acordat atenție contro... pe cine păcălesc eu, sigur v-ați obișnuit până acum cu porturile care și-au bătut joc de mouse și tastatură, deci nu cred

că va zic nimic nou. Totuși, imi fac meseria și vă avertizez că nici Renegade Ops nu se abate de la regula de aur: controlul cu mouse și tastatură este de o dubioasă egalitate doar de disclaimer-ele cele cu echipele multiculturale și multireligioase. Așadar, vă recomand cu mare căldură (și producătorii fac la fel, căci atunci când intri în joc, te întâmpină un avertisment maaaare de tot că jocul este

optimizat pentru controller) să înfipteți un gamepad. Sau două, dacă vreți să îl jucați cu un amic în split screen. Dap, neapărat două, căci producătorii s-au gândit la sănătatea mentală a celui nevoit să joace cu tastatură și mouse-ul și au rezolvat problema în cel mai elegant mod cu putință: l-au interzis să folosească problematici și buducașele periferice. Dar cum nu a trebuit să-mi cumpăr un controller special pentru Renegade Ops (am săltat unul de la redacție), nu m-a deranjat foarte tare și m-am putut bucura de joc cum se cuvine: chițind de plăcere la fiecare explozie și înjurând de mama focului la fiecare viață pierdută. Ca pe vremuri...

ciolan



VERDICT LEVEL

- grafică
- sunet
- gameplay
- multijugador

controlul cu mouse și tastatură

PE SCURT:

8.5

Aut: ... Produsor: ... Distribuitor: ...

CE RITE MINIME:

ALTERNATIVA: SENSOARE ȘIRIA HD

DOUĂ REVISTE+CARTE LA SUPER PREȚ!

24⁹⁸ LEI

Collection

**CHIP
FOTO
VIDEO**



ediția 01/2011



ediția 07/2011



ediția 02/2011



ediția 05/2011



ediția 02/2011



ediția 05/2011



ediția 03/2011



ediția 04/2011

Colecția continuă...

Pachetele promoționale pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în rețelele de magazine **inmedio** și **RELAY**.

**Librăria
CHIP
ONLINE**

mai multe detalii pe **www.chip.ro/librarie**

O nouă abilitate,
întoarcerea la rădăcini

Kirby's

Return to Dream Land



Am ajuns să îndrăgesc din ce în ce mai mult părțile utilizatorilor de pe Metacritic. Acesta este un site care strânge toate review-urile de specialitate ale unui joc și face o medie a notelor acordate, rezultatul fiind o meta-notă. O a doua meta-notă vine din voturile utilizatorilor, care pot și ei să scrie despre joc. Mici review-uri, în majoritatea lor covârșitoare, subiective. Nimeni nu stă aici să privească în perspectivă, așa cum o fac de obicei revistele și site-urile de specialitate, și se vorbește numai despre impresia și impactul pe care acel joc l-a avut și atât. Din acest motiv, apar câteodată diferențe enorme între nota „mare” și cea a utilizatorilor și, foarte interesant, mai mereu am tendința să dau dreptate utilizatorilor. Ultimul titlu AAA lovit, până la scrierea acestui articol, de user-ii M. este Modern Warfare 3 (varianta de PC), care are un zdrobitor 1.6 din

partea lor și un 8.1 din partea site-urilor și a revistelor de specialitate. Se pare că lumea s-a săturat să cumpere în fiecare an același joc.

Pe de altă parte, se poate întâmpla și invers, cum e de obicei cazul indie-urilor, dar și al titlului aici de față. În cazul indie-urilor, explicația e simplă, cei interesați de aceste jocuri pot lua în considerare doar ideea sau gameplay-ul. În timp ce „profesioniștii” trebuie să țină cont de toate caracteristicile titlului, să compare, să etc. În cazul lui Kirby, e puțin mai diferit, în sensul că review-erii spun că noul Kirby e un joc cu prea puțin suflăt, în timp ce fanii seriei, singurii, se pare, cărora le pasă suficient pentru a scrie pe M. despre titlu, spun că este un adevărat omagiu adus seriei.

Înțeleg foarte bine de unde vin și unii și alții, dar cum eu nu am jucat niciun alt titlu al seriei, în afară de Epic Yarn, care cîcă nu se pune, tind, de data asta, să iau partea recenzorilor profesioniști. Return to Dreamland nu e nici pe de parte un joc rău, dar cineva care a jucat toate side-scroller-ele apărute pe Wii și care nu așteaptă un nou Kirby de 10 ani e imposibil să nu-l găsească oarecum neinspirat. Ba chiar și lent și prea ușor. Se întâmplă așa și pentru că vine după un New Super Mario Bros. rapid și câteodată greu, dar și după un Donkey Kong Country Returns fulgerător și pe alocuri zdrobitor

de dificil. Dar nu numai atât, sunt porțiuni întregi care aduc prea mult cu altele din titluri recente, pe alocuri direcția artistică se aseamănă mult cu cea din Noul Mario, bucăți de gameplay și mecanici de joc cu cele din Donkey și Mario și așa mai departe. Bineînțeles, toate aceste jocuri sunt excelente dar parcă toate au personalitatea lor, nu spun niciodată că ar fi altceva, în timp ce Kirby, cel puțin în mintea mea,





oare o personalitate atât de puternică.

Lăsând la o parte tot ce am scris mai sus, după câteva ore de joc, așa cum se întâmplă de altfel cu toate titlurile Nintendo (HAL Laboratory este o subsidiară Nintendo), e imposibil să nu ajungi să îndrăgești și noul/vechi personaj. Marea putere a bilei roz este de a aspira inamici și, dacă sunt oarecum deosebiți, de a le copia abilitățile. Astfel, dacă înghiți un suliaș, te poți transforma și tu într-unul. Surpriza vine însă din faptul că nu copiezi și mișcările lor, nu, Kirby va avea o cu totul altă colecție de mișcări. Astfel, odată transformat, e plăcere să stai să vezi cum și în ce fel va reacționa. Deși nu folosești decât două butoane și crucea direcțională, fiecare abilitate vine cu cel puțin 5 mișcări. Iar când fiecare nivel introduce cel puțin un inamic/abilitate nouă, e imposibil să nu fii impresionat. Dar HAL nu s-a oprit aici, abilitățile nu te vor ajuta doar să te lupți cu inamicii care urmează, de multe ori te vor ajuta să deschizi și drumul sau locațiile secrete. Astfel, după vreo 10 niveluri, vei ști imediat că, în momentul în care găsești un obiect încoastat într-o bucată de piatră, trebuie să te întorci după un șarpe (care seamănă cu un bici) pentru a-l subtiliza. Că ai nevoie de o sabie sau de o bumerang pentru a tăia o sfoară, o piatră pentru a te scufunda cu viteză, un ciocan pentru a sparge bucăți de roacă, foc, apă, vânt etc. Jocul devine astfel și un puzzle și într-un fel mă bucură că e mai lent, pentru că-ți dă posibilitatea să gândești și să te întorci fără frustrări după inamicul de care ai nevoie. Această lentoare și, din loc în loc, puzzle-urile îți dau și posibilitatea de a admira cea mai... complexă grafică a unui side-scroller de pe Wii. Mă abțin să spun cea

mai frumoasă pentru că tot mai consider că Donkey e rege aici, datorită unei direcții artistice deosebite, dar e fără doar și poate cea mai lucrată și poate cea mai impresionantă. Lentoarea, dar și faptul că în Kirby e imposibil să cazi în hăuri, Kirby se poate umfla ca un balon și poate pluti pe parcursul întregului joc. Îi fac însă, cum spuneam mai sus, și ușor. Dar, din ce am înțeles, Kirby a fost mereu așa, accentul punându-se dintotdeauna mai mult pe explorare. Aici nu-l mai înțeleg pe colegii mei de breaslă care se plâng din acest punct de vedere, e ca și cum ai depuncta un joc pentru că nu e ce vrei tu. Pe de altă parte, înțeleg că poate deveni plictisitor, multora însă nici nu cred că li se mai adresează. Uitați-vă la imaginile astea, e clar că Kirby merge bine cu copiii, cu jucătorii care încă se mai consideră copii sau cu fetele, care nu caută mereu (sau chiar deloc) competitivitate într-un joc. De fapt, Kirby a primit și un multiplayer local, foarte asemănător cu cel din Noul Mario, în care te poți bucura de el împreună cu alii mici. În cooperativ devine și mai ușor,

dar e ceva cu gameplay-ul de acest gen care face totul mai frumos. Când stai pe jos în fața televizorului împreună cu prietenii cu o colă lângă tine și te joci, parcă nici nu mai are importanță ce, iar când ala „micu” se bucură că a prins și el un inamic pe care să-l înghiță și își ia teapă pentru că era o clipercă ce nu face altceva decât să-ți adoarmă eroul, nu poți să nu râzi în hohote. În plus, parcă pentru a le mai da o palmă recenziilor răutăcioși, în timp, deblochezi zeci de minijocuri și challenge-uri, multe dintre ele dificile.

Noul Kirby nu confirmă prezicerea mea din numărul trecut că va fi cel mai bun platformer al anului. Este un joc bun, extraordinar pentru fanii seriei, dar departe de a fi cel mai bun în această categorie. Eh... mă împac cu gândul că Zelda va confirma (șper; luna viitoare) ca cel mai bun action-adventure al anului.

ncv



VERDICT LEVEL



- ▶ grafică
- ▶ întindere – Super, muzică
- ▶ cooperativ local
- ▶ multitudinea abilităților
- ▶ pentru unii prea ușor
- ▶ cunoscută lara personalitate

PE SCURT

Ca de obicei, Nintendo însoțește calitate, Kirby încă se adresează mai mult copiilor, fanilor seriei, care la noi presupun că sunt foarte puțini, și jucătorilor care nu caută neapărat un joc competitiv.

8.6

Gen Platformer Productor HAL Laboratory Distributor Nintendo
ON-LINE <http://wii.wintendo.com/resourcetodownload>

ALTERNATIVA NEW SUPER MARIO BROS. WII

Cine vrea să eni și înjure când joacă și un cooperativ mai dificil nu trebuie să ceară prea mult, NSMB Wii este deja un clasic.

Halloween cu drag

COSTUME Quest



Costume Quest este exemplul perfect pentru ceea ce înseamnă branding. Un titlu de care probabil nu m-aș fi atins niciodată, de care probabil nici nu aș fi auzit vreodată, este salvat de faptul că este făcut de Double Fine Productions A.K.A. Tim Schafer. Dacă numele nu vă spun nimic, nu trebuie să vă impacientați, probabil (probabil s-a spart conduca cu probabil) ați trecut cu vederea Psychonauts la vremea lui și, pentru că sunt (încă) doar pe console, Brütal Legend și Stacking. Cum sunt oficios pe orice joc mic, da' bun, apărut pe o platformă la care nu am acces constant, nu puteam să nu mă bucur și să nu încerc CQ.

odată portat. Nu este chiar titlul dorit din panoplia Z&P-ne (așa cum am spus, nici nu știam că exista), dar un easter egg din cadrul lui mi-a confirmat că și Stacking va fi adus în lumea PC-ului – încă un plus în dreptul CQ-ului.

Povestea ideii din spatele CQ este și ea interesantă. Mr. Schafer a decis, la sfârșitul proiectului Brütal Legend, că e momentul să mai înviorizeze atmosfera, așa că și-a împărțit trupa în patru echipe și le-a dat două săptămâni pentru a dezvolta un prototip. Rezultatele au fost apoi recenzate de celelalte echipe. Așa au luat naștere atât CQ, cât și Stacking, două idei, așa cum veți putea afla acum, respectiv în viitorul (sper) apropiat, frumoase.

CQ este povestea unor gemeni (frate și soră) care pleacă în cartier în noaptea de Halloween cu „ne dați ori nu ne dați”. Ca (probabil) orice non-american, irlandez sau scoțian, pentru mine această sărbătoare nu înseamnă mare lucru și implicit jocul nu a avut impactul scontat de producători, dar, chiar și așa, a reușit să mă introducă în atmosferă și, poate mai important decât orice, să mă convingă de importanța și frumusețea acestei sărbători. Nu mă refer aici la importanța religioasă, nu, mă refer la cât și ce înseamnă pentru copii, la bucuria și lecțiile de viață ce vin odată cu ea.

Printre bucurii sunt și costumele, cu atât mai mult

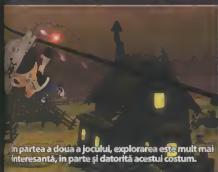


Animațiile sunt frumoase, dar, din păcate, camera nu focalizează mereu unde trebuie în timpul luptelor.



Filmulețele transformărilor sau abilităților speciale sunt demențial realizate, cea mai cool Statuia a Libertății pe care am văzut-o vreodată.

REVIEW



În partea a doua a jocului, explorarea este mult mai interesantă, în parte și datorită acestui costum.



Titlul nu excitează grafic, dar direcția artistică, gesturile, mimica, farmecul locațiilor și al aventurilor compensează din plin.



mod activ sau pasiv) o nouă putere. Pentru mine, cele mai interesante au fost cele care paralizau inamicii (stun) și cele care-ți dădau o șansă de a te feri din calea loviturilor lor (dodge). Efectele timbreilor sunt multe și interesante și, deși numai unul poate fi folosit în același timp per costum, ajung să aibă un foarte important rol în câștigarea bătăliilor mai grele.

Undeva pe la 3 sferturi din poveste veți descoperi, probabil, o combinație

dacă sunt create în house. Gemenii noștri au ales unul un robot, iar celălalt o bomboană, mare prilej de misto-cineală din partea celui alt. Oarecum certai, merg separat la colindat, dar surpriza, bomboana este furată de un monstru care venise în cartier să fure toate dulciurile. Frățiorul (sau surioara, în funcție de alegerea voastră inițială) lasă, așa cum era de așteptat, ranchiuna deoparte și se ține scal după monstru până la o poartă dotată cu megafoane care striga că nu se va deschide până când toate casele vor fi prădate. „Răufăcătorul” aruncă surioara peste poartă și dispare în noaptea. Moment în care începe jocul, cu tine îmbrăcat în robot gândește-te că ar fi bine să colinzi tot cartierul pentru a facilita o deschidere mai rapidă a porților.

În spiritul sărbătorilor, începem să batem pe la uși. Momente - foarte bine accentuate cu un pasaj muzical - în care ne ținem respirația. În spatele unora vor fi adulți normali, costumați și ei, care ne vor umple punga cu dulciuri și mîntea de pîile (foarte bine scrise de altfel), în timp ce în spatele altora vom da nas în nas cu monștri puși pe furat. Surpriza e însă mai mult a lor pentru că noi nu suntem copii normali. În momentul în care acțiunea începe, ne transformăm din copil-robot în ditamai trans-

formeru, din copil-dovleac în ditamai spieretioarea de ciori și așa mai departe.

Lupta se ține pe ture, în vechiul stil Disciples-iesc și este, inițial, cât se poate de steapă, dau ei, dai și tu, iar după trei ture, abilitatea specială a costumului se încarcă și poate fi folosită. Cu timpul însă, cu cât deblocăm mai multe costume, companioni și timbre, strategia își vine în fire și jocul se încinge. CQ devine repede un RPG lejer în care toate elementele sunt integrate frumos și rațional. Pentru a debloca alte costume, ai nevoie de liste de materiale, liste pe care le obții de la NPC-uri în urma (de obicei, dar nu întotdeauna) terminării unui quest. Odată strânse și materialele (de remarcat și faptul că, de cele mai multe ori, ai putea să construiești costumul și în realitate cu acele materiale), costumul devine accesibil. În timp, alți doi copii te vor urma, iar costumele pot fi interschimbabile între ei fără restricții. Am descoperit că este o idee bună să „îmbraci” copilul care lovește ultimul cu un costum cu calități defensive. Statuia Libertății, de exemplu, are ca abilitate specială healing-ul (tălmăduirea).

Cu bomboanele strănse de la vecini sau adunate de prin culere ori de te mări unde, poți cumpăra timbre care, odată lipite pe costume, vor augmenta sau debloca (în

devastatoare de costume și timbre pentru 95% din inamici, lucru care va duce repede la plictiseală. Din fericire, CQ nu e doar tactică pe ture. Când nu te lupți, explorezi, iar majoritatea costurilor vin cu o abilitate și în acest sens. Robotul vine cu roți (de fapt roțile) și este foarte bun în a parcurge distanțe mari în timp scurt, a sări peste rampe sau a fugi. Cavalul are un scut (un capac de bombă) care te protejează împotriva cîderilor de apă sau pietre și așa mai departe. Iar când nu explorezi, vorbești și ajută NPC-urile. Scriitura este caldă și inteligentă, mi-ar fi plăcut ca tot jocul să fie vorbit, dar pentru cât costă și ce oferă, nu poți să te plîngi prea mult.

Odată ce ai terminat cu toate casele, poarta se deschide, iar jocul te poartă prin alte locații interesante în care vei fi din ce în ce mai aproape de a-ți salva surioara (sau frățiorul). Dacă 4-6 ore, în funcție de cât de mult vrei să termini din joc, nu sunt suficiente pentru tine, atunci află că varianta de PC are inclus și add-on-ul Grubbins on Ice în care accentul cade mai mult pe explorare și poveste. Poveste continuată din locul în care a fost lăsată, majoritatea costurilor deblocate în prima parte fiind, foarte frumos gest, imediat disponibile aici.

ncv



Uuuups! Ghinion! Să înceapă lupta!

VERDICT LEVEL

- ▶ Bună la început
- ▶ Costurile, farmecul
- ▶ Distr. la
- ▶ Scritura
- ▶ Una putere deosebită tactică
- ▶ Ușor repetitiv dacă e jucat dintr-o bucată

PE SCURT:

RPG lejer pe ture neapărat de bun în rând cu de vremea propriu și de preț.

8.2

Gen:	Productor:	Distribuitor:
Platforme:	ON-LINE	
CERINTE MINIME:	Procesor:	Memorie:
	Discul:	

ALTERNATIVA KING'S BOUNTY: THE LEGEND

Dacă ți-a plăcut Costume Quest, dar ai vrut mereu mai mult din punct de vedere tactic, atunci King's Bounty este soluția perfectă.

FAIL

SPIDER-MAN

EDGE OF TIME

Câteodată îmi pare rău că sunt cîltîtor în stele și pot să prevăd ce se va întîmpla în viitor. Momentul în care am scris preview-ul pentru Edge of Time și am avut o premoniție legată de Jegul ce urma să fie acest joc mă face să nu mă mai îndoiesc de darul meu de a vedea ce îi este predestinat unui anumit produs.

Întreg articolul ce va urma va fi o paralelă constantă între ceea ce a fost Shattered Dimensions și ce este

acum Edge of Time. Deși ambele sunt făcute de același studio de producție, acest lucru nu se simte deloc cînd te apuci de noua aventură a lui Spider-Man. Căci cea din Edge of Time joacă la pitici. De departe.

Shattered Dimensions a fost un joc ce putea fi comparat cu marile clasice ale genului. Cei patru Oamenii-Păianjen din patru dimensiuni diferite au transformat un joc în patru jocuri complet diferite. Patru gameplay-uri diferite, în patru realități ce nu aveau nici în clin, nici în mănecă una cu alta. Patru povești care se îmbrînau superb una cu cealaltă, cu bine-venite rupturi de ritm și cu moduri diferite de joc.

Deși Edge of Time păstrează două dintre personajele din Shattered Dimensions, pe Spider-Man cunoscut de toată lumea sau Amazing Spider-Man, cum au ales ei să-l numească, și pe Spider-Man din viitor, Spider-Man 2099, între cei doi nu este o diferență atât de frapantă cum era în predecesorul său. Cei doi se diferențiază doar prin costum și prin mișcarea lor definitorie, dar de care te poți lipsi fără nici-un fel de probleme.

Ordinar

Dacă așteptați cu nerăbdare să vă foliați din nou, stealthy și nevăzuți printre inamici cu vocea răgușită, făcându-l concurență lui Batman, mai așteptați. Căci nu veți vedea așa ceva în Edge of Time. S-au dus vremurile în care aveai quest-uri de făcut care contau pentru poveste. Care deschideau noi uși și ferestre în firul epic. Care te duceau mai aproape de a afla ce se în-





REVIEW

tâmplă cu adevărat. Jocul s-a transformat dintr-un adventure de zile mari, într-un action de zile foarte mici.

Și totuși promitea atât de mult. Povestea, chiar așa trasă de păr cum e, putea deschide noi orizonturi și moduri de gameplay. Câte nu se puteau face, având în vedere că cei doi Spider-Man comunică între ei peste veacuri, ignorând cursul timpului. Cici asta este ideea din Edge of Time. Ce face Amazing Spider-Man afectează lumea lui Spider-Man 2099. Să vedem de ce și cum. 2099 este anul în care un om de știință nebun, Walker Sloan, șef peste o corporație nu foarte puternică, dar cu ambiții foarte mari, descoperă un mod prin care se poate întoarce în timp în anul 70 și creează corporația în trecut, folosindu-se de toate avantajele tehnologiei viitorului. În timpul procesului, Amazing moare, ucis de Venom, dar 2099 este martor la acest eveniment și singurul care știe ce se întâmplă. Evident că dorește să rectifice problema, așa că se folosește de portalul în timp și spațiu pentru a lua legătura cu Amazing-ul realității nou create. După ce îl pune pe acesta la curent cu neregularitățile din jurul său, amândoi pornesc mână-n mână să distrugă imperiul creat de Sloan.

De aici, totul se duce pe apa sâmbetei. Deși avea niște premise foarte roditoare, întreg jocul se rezumă la: distruge toți inamicii din camera asta, fă praf generatorul 1, 2 și 3, caută cheia de la ușa cutare și mai distruge-i și pe roboșii din camera asta. Nimic care să te țină cu sufletul la gură și, mai ales, nimic din spectaculozitatea jocurilor de dinainte. Pentru ce e recunoscut Omul-Pălânjen? Pentru plimbările sale pe jeturile de pânză de pălânjen, pentru salturile sale fenomenale de pe clădiri și modul prin care pentru ei distanțele nu înseamnă nimic pentru că e mai bun ca Tarzan pe o liană. Ei bine, în Edge of Time, este doar Bruce Lee. Iar oricât de tare era



Bruce Lee, nu era supererou. Era doar un foarte bun cangiangiu. La asta se reduce acum cei doi Oameni-Pălânjen. La niște bătăuși foarte buni. Gameplay-ul este redus la maximum și în celelalte jocuri Parker dădea cu pumnul, dar o făcea cu stil. Putea contra, putea fenta un dușman și să-l sară în spate, de unde să-l dea suturi cu nemiluita. Acum nu. Totul este un festival al pumnului sălbatic.

Cine poate să dea mai repede câștigă. Iar Spider-Man dă tot timpul mai repede.

Întregul joc este o alergătură înspidă dintr-o parte în altă, distrugând chestii în prezent, pentru ca 2099 în viitor să poată trece în aripa următoare a zgârie-norului ce este inima corporației create de Sloan. Da, țelul final este laudabil, dar acțiunea în sine este atât de redundantă încât te scărbești rapid de toate luminilele din jur.

Că tot am ajuns la capitolul luminile, trebuie să vă spun că nici măcar din punct de vedere grafic jocul nu excelează. Diferențele între lumile celor doi sunt atât de insignifiante, încât distanța enormă în timp între cei doi nu se simte deloc. Totul este o aplecăm pământ pe care nu îl pot recomanda nimănui.

Komlec



VERDICT LEVEL



▶ voce acting-ul

▶ restul

PE SCURT:

Ultimul an al lui. Bugete orfel de la Benom care, după necroscul obținut cu Shattered Dimensions, și-au lăsat picioarele învârtite în ceea ce putea fi un sequel de zile mari. Sumele că pe poate este ceea ce e Arkham City pentru Arkham Asylum.

Jenis

Ofarcast

Produsător

Distribuator

ON-LINE b3log.com/Arkhamandgodgame

3

ALTERNATIVA SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Kabloom! vârtă. Cu mult-mulț-AUUT deocupa lui Edge of Time, îl transferă pe Spider-Man dintr-un orșu al celor mici, la ceea ce subînțeleg, ceea ce face și altora decât să se bălănească pe un fir de pânză de pălânjen.

Tăiat la sânge

inFAMOUS 2

FESTIVAL OF BLOOD

Din ciclul cum să cheltuiești banii de țigări pe PlayStation Network, astăzi revenim cu povestea jocului downloadabil inFamous: Festival of Blood. Din păcate, deși seria inFamous are un pedigree demn de luat în seamă, acest titlu nu-l prea face cinste. Încă de la anunțul inițial, de la E3 2011, în jurul lui Festival of Blood s-au adunat prea multă confuzie și consecvență, înșuriri care, din păcate, caracterizează și produsul final. Chiar dacă inițial era vorba despre un expansion pentru inFamous 2, ulterior 2-ul s-a pierdut pe drum și, deși fuseseră promise ore întregi de gameplay suplimentar, rezultatul final e...

... mult prea scurt

M-am obișnuit în ultima vreme cu jocurile single player de 5-6 ore, devenite deja un standard în ziua de azi. Tocmai datorită acestui fapt, am fost încântat că un joculeț de zece dolari, precum Richard (prezentat numărul trecut), m-a ținut lipit de consolă aproape 10 ore. Nu este și cazul lui inFamous: Festival of Blood.

În primul rând, jocul se desfășoară în New Marais, fix același oraș din inFamous 2, de această dată pe timp de noapte, pe durata camavalului organizat cu ocazia Pyre Night. Legenda spune că, în această noapte, acum mulți ani, o vampiroaică un picuț cam „jucașă” și-a făcut de cap prin New Marais, sfârșind prin a fi învinșă de prețul local. Ce te faci însă când tanti se întoarce, mai puternică decât niciodată? Abandonezi sutana și te înarmezi cu superputeri electrice... Cel puțin acesta era planul inițial al eroului Cole MacGrath. Asta până când, la rândul său, Cole este mușcat și transformat în vampir. Toată intriga asta, în teorie, sună excelent: poți

seca de sânge gâturile tuturor cetățenilor de pe străzi, nu mai ai de-a face cu sistemul de moralitate, te poți transforma într-un stol de lilieci și ai la dispoziție o cruce miștoacă cu care poți trage-n țeață întregul neam vampiresc. Din păcate, punerea în scenă a întregului joc este foarte nelămurită: pe lângă faptul că, din postura jucătorului de inFamous 2, știi deja tot orașul (care nici măcar nu e accesibil în întregime), povestea principală din Festival of Blood are doar câteva minute, ultra-previzibile, ce pot fi terminate în două ore. Hai trei, dacă înșiși să culegi toate trofeele din joc.

User Generated Content

Odată cu Little Big Planet, Sony insistă ca majoritatea jocurilor importante ale companiei să ofere editoare

Kissy kissy?

de niveluri, skin-uri etc. prin intermediul cărora jucătorii să-și poată crea propriul conținut suplimentar. N-am nimic împotriva acestei idei, ba mai mult, o consider o modalitate foarte inspirată de a mări durata de viață a unui joc: niciodată nu strică să ai niveluri în plus pentru un titlu care ți-a plăcut.

Ce nu apreciez însă este folosirea acestui gen de conținut drept scut pentru a suplini lipsurile „din fabrică”. E ceva de genul „luați voi editoarele astea și faceți jocul pe care noi n-am fost în stare să-l terminăm!”. Cam așa ceva se întâmplă în Festival of Blood. Mai mult, la un moment dat, ca și cum campania principală ar fi fost cumva prea consistentă, aceasta este întreruptă brusc, jucătorul fiind forțat să parcurgă câteva misiuni user generated pentru a progresa. Rahat pe băț.

Așadar, în ciuda unor idei bune, inFamous: Festival of Blood este un produs fie neterminat, fie tratat într-un mod puțin spus superficial. Și nu, proaspăt adăugatul suport pentru PlayStation Move nu ajută la nimic. Trist.

Cosmin Alonitză

VERDICT LEVEL



- înscenări de joc real pe care abia apuci să le folosești
- vibrant, New Marais arată bine pe timp de noapte
- nu necesită înFamous 1 sau 2
- povestea ultra-predictibilă și camperii nădărnici
- minimal user generated: plătite alurea în mijlocul campaniei
- doar 2-3 ore de gameplay

PE SCURT:

Minusculel prea scurt și sec.

7

Rev. Open World Action Production/Sony — Distribuitor: Sony Computer Entertainment — Distribuitor PlayStation Network: ON-LINE inFamous.org/ps3

ALTERNATIVA inFAMOUS

Primer joc al seriei poate fi găsit acum în un preț accesibil, are o poveste mișto și conținut cât cuprinde. De preferat în locul lui Festival of Blood.

Imi curge din gură...

ROCKETBIRDS

HARDBOILED CHICKEN

Ce-a fost mai întâi, eroul sau găina?

Flindcă am fost un băiețel cuminte, mi-am păpat toate semințele și am sculpat cojile doar în locurile special amenajate, am fost recompensat cu un concediu de vis în Idillic Albatropolis. „Idillic” dacă ești un mic Che, iar ideea ta de vacanță de vis este războiul de gherilă. Acolo l-am întâlnit pe Hardboiled, cocoșul favorit al familiei Rambo și singurul prieten al micuțului John. Prezența cocoșului războinic în Albatropolis este simplă de explicat: minuscula țărișoară din Ferma a III-a este ținută din scurt de guvernul totalitar condus de tătuca Putzki, un pinguin multilateral dezvoltat. Hardboiled, care plănuia revoluția, răskoale, lovitură de stat și serate dansate încă de pe vremea când era un simplu gălbenuș, se află în Albatropolis pentru a dovedi pășărețului revoluționar de pretutindeni că regimul, oricare-ar fi el, are picioare scurte și revoluția îl prinde din urmă. Și eu am fost sclavul unui regim strict, dar o delicioasă orăriană la cuptor m-a eliberat. Ce vrei, revoluția cere sacrificii...

Cotcodacii și romanii

Rocketbirds: Hardboiled Chicken este remake-ul pentru PlayStation 3 al unui joculeț Flash simpatic, Rocketbirds: Revolutions. Dacă ai apucat să juciți Revolutions, așteptați-vă la o grafică HD mai smecheră, la câteva capitole în plus și la un mod co-op. Cei care n-au avut plăcerea să se încalce cu pinguinii în Revolutions să caște ochii. Rocketbirds este un platform-

mer/action simpatic, simplu și ușor amuzant (nu chiar atât de amuzant pe cât m-aș fi așteptat de la un joc cu un cocoș revoluționar), în care controlați un cocoș înarmat până în din... cioc. Alături de Hardboiled, cocoșul cu pricina, va trebui să luptați împotriva hoardelor de pinguini strunite cu o mână de fier de către tătuca Putzki, liderul guvernului totalitar care controlează Albatropolis-ul. Între două schimburi de focuri, vă așteaptă o porție decentă de platforming și câteva puzzle-uri rudimentare. Unde prin puzzle-uri înțeleg clasicele chei colorate, câteva întrerupătoare buclușe și o colecție micuță de cutii standard. Există, totuși, un element care condimentează puțin gameplay-ul lui Rocketbirds: „brain bugs”. Acești mici paraziți vă permit să controlați un inamic. Pentru distracție sau pentru a ajunge în unele zone inaccesibile vouă, iar când nu mai aveți nevoie de el, îl puteți ordona să se sinucidă. Nu e creștineste, dar nu mi-am putut stăvi un hohot de râs când un pinguin proaspăt avansat a intrat în raza de acțiune a parazitului meu exclamând mulțumit de sine: „Welcome to the first day of your life”. Sărăcuțul...

Ca să-și justifice numele de botez (Rocketbirds), platforming-ul este întrerupt (destul de rar) de mici episoade în care Hardboiled își ia jetpack-ul în spinare și pomește la sabotat zepeline. Aceste momente de libertate aeronautică nu sunt ceva de ținut minte peste secole, dar mai întrerup puțin monotonia. Căci, cu excepția câtorva momente (destul de puține pentru cel 12 euro, Orcs Must Die m-a costat tot atât și mi-a oferit de vreo patru ori mai multă distracție și adrenalină), Hardboiled Chicken îmi pare un joc monoton, iar campania single m-a cam plictisit. Aș fi lăsat-o baltă mai devreme, dar cutscene-urile delicioase (pe muzica color de la New World Revolution, o trupă indie despre care n-am auzit până la Rocketbirds) m-au convins să nu las controllerul din mână până nu le-am văzut pe toate. Probabil le puteam căuta pe YouTube, dar dacă tot n-am dat bani pe joc... Campanie co-op nu e cu mult mai inte-



resantă, se desăfoară prin aceleași niveluri (modificate puțin pentru a acomoda doi jucători) din single, dar mi-a gădilat simțurile de jucător mai mult decât aventurile singurătate ale lui Hardboiled. Probabil pentru că alături e feeling-ul când poți comenta jocul alături de un amic cu simțul umorului. Altcumva curg glumițele și parcă ți-e mai drag să îl joci cu cineva lângă tine. Păcat că l-a plictisit pe Koniec care, după vreo oră și un pic, m-a lăsat baltă și l-a speriat pe ceilalți joșci.

cioLAN

VERDICT LEVEL

- muzică
- cutscene-uri
- co-op
- umorul (când le iese)
- monoton

Mă așteptam la mai multă vână de la un joc cu pinguini războinici și un cocoș revoluționar.

7

Gen Platform Producător: Rapture Asia Distribuitor: Rapture Asia
Ofertant: PlayStation Network, ON-LINE rocketbirds.com

ON-LINE: LITTLE BIG PLANET 2
Adorabil și inteligent. Fără găini războinice, dar nu le poartă
avea pe toate.



Sprinkle

GEN Brain & Puzzle **Producător** Mediocr: **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.3 sau mai recentă **Preț** 0,25 RON

Sprinkle este un joculeț aparte. În primul rând, este primul joc care pune la grea încercare procesorul Tegra 2 din punct de vedere al simulării fizice, mai exact a forței apei într-o anumită situație. În cazul de față, apa este arma din mâinile extraterestrilor de pe Titan, cea mai mare lună a planetei Saturn. Dar nu o folosesc împotriva altor specii, ci a incendiilor provocate de oameni, care și-au prăbușit navele în inelele planetei, mii de fragmente prăbușindu-se apoi pe întreaga suprafață a satelului Titan. Ca un făcut, majoritatea fragmentelor aterizează în preajma locuințelor bășinașilor nevinovați, cu riscul de a le face scrum, iar misiunea jucătorului este să protejeze avuțiile moșădețelor extraterestre, din perspectiva unui pompier puțin mai special.

Pentru a-ți duce misiunea la îndeplinire, ai la dispoziție un camion de pompieri, al cărui furtun poate trimite jetul de apă sub diverse unghiuri. Tunul poate fi chiar și înălțat, dacă situația o cere. Însă atât cantitatea de apă, cât și timpul dedicat operațiunilor de stingere a incendiilor sunt limitate.

În Sprinkle, viteza de reacție este foarte importantă, în condițiile în care puzzle-urile (scenariile) devin din ce în ce mai dificile, mai ales prin adăugarea unor obstacole suplimentare, cum ar fi blocuri de gheață, bolovani,



scânduri și ziduri ce împiedică accesul direct la incendiul. Însă unele dintre acestea, mai ales scândurile, pot fi aranjate astfel încât să poată devia jetul de apă, facilitând accesul în locul dorit. La rândul lui, jetul de apă se comportă realist, iar dirijarea lui nu este tocmai o problemă.

Dificultatea este dată de faptul că ai o cantitate de apă limitată, iar unele colibe (de obicei cele situate în locuri greu accesibile) ard mai repede decât altele, obligându-te să-ți faci o listă de priorități într-un timp foarte scurt. Trebuie să stabilești imediat ce incendiul trebuie stins în primă fază, dar mai ales să-ți dozezi cantitatea de apă disponibilă, astfel încât să-ți ajungă pentru toate.

În timp, puzzle-urile devin din ce în ce mai dificile,

rezolvarea lor necesitând din ce în ce mai multă atenție distributivă și dibăcie. Prin urmare, având în vedere că timpul alocat rezolvării lor este foarte scurt, n-ar trebui să vă mire dacă le veți repeta chiar și de zece ori înainte de a le da gata.

În concluzie, Sprinkle își merită banii. N-o fi având ei atât de multe niveluri pe cât am vrea, dar sunt suficiente pentru a ne delecta cu una dintre cele mai bune și mai realiste implementări a fizicii apei într-un joc dedicat platformelor mobile. Arată bine, designul nivelurilor este inteligent și provoacă dependență.

Nici că îmi doresc mai mult.

85



Galaxy on Fire 2 THD

GEN Action **Producător** FISHLABS Entertainment GmbH **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** versiune de bază gratuită / versiune completă € 11,99

La prima impresie, Galaxy on Fire 2 nu pare a fi ceva mai mult decât un shooter arcade cu navete spațiale. Been there, done that! Însă acordă-ți o jumătate de oră și te va da pe spate. În primul rând, grafică. Împingând detaliile la maximum, ai putea jura că a fost gândit pentru PC, nicidecum pentru un dispozitiv mobil. Puzderie de stele, nori de asteroizi, sisteme solare, stații spațiale, role play, comerț, lupte... Clar, Galaxy on Fire 2 este un titlu cu totul special.

Jocul este povestea lui Keith T. Maxwell, un aventurier al spațiului care este transportat prin timp și spațiu în urma unei confruntări cu o gașcă de pirai.

Cumva, se trezește catapuit 35 de ani în viitor, într-o regiune necunoscută a galaxiei, iar din acest moment, Keith încearcă să găsească drumul spre casă, parcurgând un lung șir de misiuni principale și secundare, de-a lungul cărora va da nas în nas cu pirai și diverse rase extraterestre. În esență, Keith trebuie să câștige o tonă de bani și să-și facă relații pentru a-și atinge obiectivul.

Din punct de vedere vizual, jocul este de-a dreptul superb, iar luptele spațiale sunt excelente. Totul e să se acomodezi cât mai repede cu schema de control, care, spre surprinderea mea, este foarte intuitivă. La rândul ei, lumea jocului este complexă. Dacă versiunea

gratuită oferă accesul către o singură galaxie, versiunea comercială deblochează accesul către 20 de sisteme solare locuite (poate chiar mai multe) și nu mai puțin de 100 de stații spațiale. Drumul către zonele îndepărtate poate fi parcurs prin hiperspațiu sau găuri negre, iar povestea oferă aproximativ 10 ore de joc din care nu lipsesc acțiunea și interacțiunea cu tot soiul de personaje dubioase, ce îți ajută pe erou să înțeleagă mai bine lumea nouă.

Cu banii câștigați din minerit, comerț sau piratând prin univers, poți cumpăra peste 30 de nave diferite, pe care le poți folosi apoi în diverse misiuni de escortă, transport sau de luptă. Mai mult, poți fabrica chiar tu noi arme sau piese de echipament.

Componenta audio nu a fost nici ea neglijată, vocele eroilor sunând surprinzător de bine prin difuzoarele tabletei pe care am testat jocul, sunetul de calitate adăugând un plus de valoare nesperat titlului. Așadar, dacă aveți banii pe care îi cere în buzunar, nu ezitați. Galaxy on Fire 2 THD arată, se aude și se joacă bine, oferind în același timp o lume vastă în care îți este mai mare dragul să te pierzi.

9



Riptide GP

GEN Racing Producător Vector Unit **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** 9,68 RON

tificale, unde apa se comportă diferit, influențată de om pentru a-ți pune bețe în roate. Pe alocuri, există chiar și trambuline.

Grafic vorbind, Riptide GP impresionează doar pe tabletele de ultimă generație, unde skijet-urile simulează

Cu Riptide GP nu m-am înțeles prea bine la început, dar asta pentru simplul motiv că obișnuiesc să mă avânt cu capul înainte în orice joc nou, fără a citi instrucțiuni de utilizare sau manuale. Convinș că învățasem și chi-chițele lui Riptide GP într-un timp foarte scurt, nu înțelegem, totuși, cum de terminăm de fiecare dată cursele pe locul 3 sau 4. Mai mult decât atât, ceilalți concurenți se mai și zbanguiuau pe valuri, răzându-mi, parcă, în nas. Hotărât lucru, ceva nu fac bine. Așa că am început să dau din degete pe suprafața ecranului, ghicind, în cele din urmă, o combinație de mișcări ce a determinat bolidul să execute o cascadorie în urma saltului de pe un val, obținând o doză consistentă de boost. Deci asta era! Nu-i de mirare că nu reușeam să ating prima poziție, iar fără așazisul boost, care să-mi dea un spor de viteză, nici nu aveam cum. În acest moment, am decis să nu o mai lungesc, și să consult secțiunea Help pentru a băga la cap, odată pentru totdeauna, întreaga schemă de control. Drept urmare, cursele au devenit o plăcere. Important

este să fii foarte atent când execuți o cascadorie, mai ales să ești conștient de momentul în care poți începe manevra, altfel risți să te izbești de valuri.

Skijet-urile din Riptide GP sunt împărțite pe categorii de putere - 250cc, 500cc și 1000cc, cele din categoria 250cc fiind, evident, cele mai lente. Așadar, vă recomand să puneți mâna pe un skijet din categoriile superioare, pentru că nu există un nivel sportiv de dificultate în manevrare, ci doar viteză mai mare. La fel, traseele seamănă foarte mult între ele, excepțiile de la regulă fiind foarte puține. Totuși, Riptide GP reușește să rămână distractiv pentru o bună perioadă de timp, dar și repetitivitatea poate avea consecințele ei...

Decorul din Riptide GP este unul cât se poate de futurist, traseele acvatice traversând orașe și peșteri ar-

bine contactul real cu apa din punct de vedere fizic. Totuși, valurile în sine arată la fel de realist pe orice device. Păcat că nu este mai provocator, tocmai datorită lipsei unei dificultăți sportive reale pe niveluri mai avansate. Sau poate că numărul adversarilor este prea mic, de mă trezeam adesea luptând împotriva unuia singur... Cine știe? Oricum, deși varietatea nu este punctul lui forte, Riptide GP face banii pe care îi cere, pentru că este un joc de curse cât se poate de solid, cu fizică bună și control excelent al bolizilor.

8

Gguerrilla Bob

GEN Action Producător Angry Mob Games **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** 12,92 RON

Înainte să pun mâna pe el, Guerrilla Bob era anunțat drept unul dintre cele mai bune shooter-uri disponibile, iar jocul a confirmat.

Pe scurt, Bob și compania sunt cei mai tari din parcare și singurii în stare să curețe lumea de gunoale, iar asta este tot ce ți-l eu să faci. John Gore și Guerrilla Bob sunt prietenii din pruncie, însă, după terminarea studiilor superioare, fiecare a apucat pe propria cale. Bob s-a înrolat în armată și a devenit erou național, în vreme ce Joe a ales viața de criminal și foamea de bani. Auzind însă că Bob are mai mult succes la femei cu actele sale de bravadă, Joe se face verde de gelozie și face astfel încât Bob să pară un om corupt. Drept urmare, Bob este exclus din armată, iar acum vrea răzunăre.

Există 7 niveluri în Guerrilla Bob, fiecare venind cu propriul mod de joc survival. Le deblocăm avansând în joc. Dacă sunteți începători într-ale pac-pac-ului pe tablete, vă recomand să începeți aventura pe cel mai mic nivel de dificultate, pentru că veți pleca la drum cu nouă veți în desaga. Pe cel mai mare grad de dificultate, se



dau doar patru. În clipa în care ai pierdut toate viețile, jocul trebuie reluat de la capăt, iar asta nu-i deloc distractiv! Din fericire, jocul te răsplătește cu o viață în plus la finele fiecărui nivel, relaxând puțin experiența.

Pentru început, ai doar o mitralieră, dar pe parcursul celor șapte niveluri ți se dau destule ocazii de a obține power-up-uri, ca să ajungi să mănuiiești chiar și un aruncător de flăcări. Unele power-up-uri îți dau mai multă viteză pentru o scurtă perioadă de timp, altele dau putere de foc sporită sau cresc bara de sănătate. Situația stă puțin altfel în modul de joc survival, unde

upgrade-urile și power-up-urile pentru arme sunt obținute doar prin înfrângerea boșilor.

Guerrilla Bob este plin și de inamici, aceștia fiind dintre cei mai variați. La fel de variate sunt și comentariile și remarcile pe care le aruncă Bob la tot pasul, indulcind și mai mult experiența de joc. Totuși, cele șapte niveluri s-ar putea să vi se pară prea scurte. Tocmai de aceea, Guerrilla Bob dispune și de un mod de joc coop, chiar pe aceeași tabletă.

În concluzie, Bob is fun!

9

KIMO



RACEROOM™ THE GAME 2

Incredibil de moca

Dacă vă mai amintiți, în numărul anterior al revistei noastre, vorbind despre netKar Pro, am făcut o mică teorie a supraviețuirii unui creator de simulatoare auto. Mai precis, am folosit ca introducere a acel articol spațiul oferit de Mugetarea de pe site-ul www.level.ro, publicând acolo un text ce explica felul în care Stefano Casillo, producătorul netKar Pro, a reușit să-și mențină proiectul pe linia de plutire, de-a lungul a aproape 8 ani de zile. După cum spuneam acolo, câștigurile oferite de un simulator nu sunt nici pe departe atât de mari precum cele obținute de pe urma unui arcade plin de briz-briz-uri grafice și de fătuțe modelate din fotoni. Dar, asta este natura umană, nu poți să te lupți cu ea: vezi vânzările fabuloase ale unor titluri recente, despre care fiind întrebat dacă le joc, am avut o reacție aproape violentă: „băi, nu chiar mă crezi atât de prost? am eu față de așa ceva?...” și aici nu este vorba de elitism, ci doar de bunul simț de a nu-mi irosi ore din viață pe care le pot dedica unor jocuri mult mai bune.

Așa se face că un producător de simulatoare are perioade în ciclul de dezvoltare a unui titlu în care trebuie să lucreze la proiecte colaterale. Despre cele pe care le-a abordat Stefano Casillo în paralel cu munca la netKar Pro am vorbit în Mugetarea pe care am pomenit-o, lată, însă,

că este momentul să vedem și modalitatea prin care SimBin, creatorii seriei GTR și Race, acționează pentru a rămâne în atenția publicului consumator de simulatoare auto, în plin efort de elaborare a următorului lor titlu major – despre care toți pasionații genului obișnuim să visăm că va fi un GTR 3.

Formula RR

Păi, în primul rând, SimBin a ales să creeze pachete de expansiune ale seriei Race 07, cinci la număr, pe care le-a lansat de la începutul acestui an și până prin iulie. Am scris despre ele la modul extensiv în revista noastră, abordându-le pe cele mai importante: STCC 2 The Game, Power Pack și Retro Pack. O altă cale prin care SimBin a încercat să ne mențină atenția trează în direcția lor, dar și să atragă noi adepți ai religiei simulării auto, a fost aceea a lansării unui mic joc gratuit, cu conținut limitat. Acesta a fost RaceRoom – The Game, ce oferea trei variante ale unui singur circuit (dar ce pistă: Hockenheim Ring!) și două modele de mașini – un Camaro de competiție de generația a V-a și Formula RaceRoom.

Acesta din urmă este versiunea SimBin de model de Formula 1, realizată „off the record” în sensul în care licența de Formula 1 fiind cumpărată pe bani grei de

Codemasters (FUU, Bernie!), pentru restul lumii nu a rămas decât varianta de a lansa monoposturi „noname” de F1. Dar, chiar dacă nu are asociate numele mari din Formula 1 și modelele de vopsele oficiale aferente, Formula RaceRoom (pe scurt, Formula RR) este cotată ca fiind una din cele mai reușite simulări ale unui astfel de monopost. Iar în ce privește sunetul, Formula RR este, în consensul general, cea mai apropiată de emisia audio a unui monopost de Formula 1, dintre toate încercările unui asemenea model, așa cum se găsește acestea în simulatoarele existente pe piață. Evident, dacă simularea fizică și cea sonoră realizate de Formula RR nu vă ajung, există și varianta descărcării de pe site-uri precum nognp și unor seturi de vopsele create de modificaliști, care au reprodus întocmai aspectul vizual al modelelor originale de Formula 1. Pentru folosirea acestor moduri, trebuie să aveți jocul Race 07 și să descărcați în prealabil expansiunea Formula RaceRoom, gratuit, ce conține chiar monopostul Formula RR din primul joc RaceRoom.

Trei, Doamne, și toate trei bestiale!

Pentru că trebuia să continue să rămână în lumina farurilor noastre, SimBin a decis să lanseze un sequel al jocului RaceRoom, care să respecte gratuitatea acestuia, dar să extindă numărul și tipul de automobile și piste. Astfel a apărut RaceRoom The Game 2, care aduce în plus modelele BMW 320si E90, Radical SR3 și Matech GT1. La capitolul circuite, își fac apariția Imola, Laguna Seca și Nürburgring.

Wow!!! În primul rând, să vorbim de circuite. Cele trei adiji la preexistentul Hockenheim Ring sunt uluitoare. Vreau să zic că mi se pare extraordinar să ai la dispoziție unele din cele mai bune versiuni virtuale ale acestor trei piste, gratuit. Și nu este vorba de piste oarecare, ci de unele din cele mai frumoase, mai iubite și mai dificile circuite din lume. Aproape că nu mai trebuie să fac o prezentare pentru Autodromo Enzo e Dino Ferrari de la Imola sau pentru Mazda Raceway Laguna Seca...

Dar, trebuie să spun că prezența circuitului de la Imola în RaceRoom The Game 2 mă bucură mult mai mult decât dacă ar fi fost vorba de Monza. Imola oferă curbe mai dificile, mai periculoase și la asta contribuie în mare măsură

Formula RaceRoom.





Ford Matech GT1 pe Imola.



Intrând în Tiribușon cu un Radical SR3.

existența diferențelor de nivel. Dacă Monza este aproape plată, în schimb Imola oferă urcări și coborâri, încheiate în viraje, ce oferă provocări mult mai interesante, păstrând, însă, caracterul specific Italian de circuit de mare viteză.

Laguna Seca... It will corkscrew you!... Da, The Corkscrew, Tiribușonul, probabil cel mai celebru viraj din istorie, alături de Eau Rouge din Spa Francorchamps și Karussell-ul de la Nordschleife. Situată după o curbă ușoară la dreapta alături exact într-un vârf de pantă, intrarea în Tiribușon, în abruptă coborâre spre stânga, este invizibilă până în momentul în care este prea târziu să mai faci ceva. Asta, dacă nu cunoști foarte bine configurația circuitului și nu reduci viteza în consecință. De altfel, modalitatea optimă de frânare înainte de Tiribușon este una din marile arte ale pilotajului de competiție și este diferită de la o mașină la alta. Oricum, curbele ce preced acest viraj, dar și cele

de nenumărate ori Laguna Seca. În opinia mea, Laguna Seca este unul din cele mai dificile circuite în ce privește consistența și constanța în pilotaj.

Nürburgring este o combinație ideală de tehnică și viteză, care oferă și diferențe de nivel, dar moderat – deși prezența unei șicane foarte strâne la capătul unei rampe destul de abrupte, amplasată după un lung sector de mare viteză, poate fi considerată de cei care au probleme la frânare ca fiind o dovadă grăitoare a omorului crud, lipsit de finețuri, specific teuton. Nürburgring este un circuit desenat cu geniu, în care este loc pentru depășiri, dar și pentru multe ocazii de a greși, pentru că liniile drepte aflate din loc în loc pot fura pe cel prea ambițios, făcându-l să exagereze cu pedala de accelerație – iar curbele de acolo te pot păcăli, deoarece unele au o rază oarecum atipică (și mă gîndesc aici la Mercedes Arena, dar și la cele

doă curbe care o preced, inclusiv diabolicul viraj la dreapta, cu intrarea în coborâre, de după linia de start).

Care cere un volan

Mi-a plăcut la RaceRoom The Game 2 faptul că modelele de mașini disponibile sunt din clase semnificativ diferite, de la WTCC și GT1 la Radical și Formula 1, cu un muscule car printre. Experiența la volanul unor astfel de mașini este variată, nu ajungi să te plictisești – mai ales dacă ai ambiția să te perfecționezi. Iar acestei ambiții Simbin îl oferă suficient spațiu de manifestare, prin serverele publice disponibile pentru competițiile săptămânale de hotlapping. De altfel, poți să te întreci pentru un timp mai bun pe tură și singur, fără a intra online, existând posibilitatea de a descărca turele altora și de a le uploada pe ale tale. Dacă vrei, poți intra în curse împotriva AI-ului, ce se desfașează tot offline. Deși acestea nu oferă etapa de calificare, mi se pare interesant faptul că locul tău pe grila de start este stabilit întâmplător, ceea ce te poate pune în situații inedite.

Dacă nu ai dat încă umila sumă de 4,99 euro pentru Race 07, vă recomand să descărcați RaceRoom The Game 2 și să-l încercați. Da, veți avea nevoie de un volan pentru a beneficia de experiența deosebită a unui asemenea simulator. Ei bine, poate că, decât să dai banii pe unele recente prostii de jocuri populare care au devenit nesimțit de scumpe, mai bine ar fi să puneți deoparte pentru un volan cu force feedback. Veți descoperi o lume nouă, către care RaceRoom The Game 2 este un foarte bun prim pas.

Marius Ghinea



BMW 320si E90 pe Laguna Seca.

RACEROOM THE GAME 2

BMW 320si E90
PROFESSIONAL DIFFICULTY

Live Streaming

#	Rank	Player	Car	Class	Team	Time
1	1	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
2	2	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
3	3	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
4	4	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
5	5	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
6	6	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
7	7	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
8	8	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
9	9	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
10	10	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
11	11	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
12	12	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
13	13	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
14	14	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
15	15	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
16	16	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
17	17	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
18	18	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
19	19	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
20	20	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
21	21	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
22	22	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
23	23	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
24	24	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00
25	25	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	BMW 320si E90	2:01:00

Clasificări online pe site-ul RaceRoom la competiția de hotlapping.

HOW TO PLAY

HOW TO DOWNLOAD

GET THE GAME & COMPLETE

FREE DOWNLOAD

RACEROOM THE GAME 2

PE SCURT:

Patru dintre cele mai captivante circuite din lume, cinci modele excepționale de mașini din categorii diferite, simularea de vârf și grafica cea mai evoluată din seria Race - RaceRoom The Game 2 ridică foarte sus stacheta pentru oricine ar mai dori să lanseze gratuit un simulator auto.

On-line: www.raceroom.net



The Enchanted Cave

<http://www.kongregate.com/games/DustInAux/the-enchanted-cave>

R ar se mai întâmplă în zilele noastre ca game-play-ul să fie singurul atribut al unui joc și să fie de ajuns. Acum avem nevoie de povești, grafică, muzică și așa mai departe. TEC, în schimb, nu are decât gameplay.

Pornești de la nivelul 1 al unei peșteri și tot cobori în încercarea ta de a ajunge în mijlocul pământului, nivelul 100 (sau minus 100). Odată ce ai coborât un „etaj”, nu te mai poți întoarce, așa că trebuie să te gândești mereu dacă e momentul potrivit să o faci, mai stai și mai lupti pentru a ajunge la săculețele cu bani, la cristalele și la cuferule din spatele inamicilor – pline cu armuri, vrăji, poțiuni și, bineînțeles, arme – sau îți dai înainte pentru a ajunge la următorul negustor/checkpoint care poate fi întâlnit la fiecare nivel x9. Odată ajuns la nivelul 19, vei relinca jocul de la nivelul 9, 29-19 etc. „Stresul” vine din faptul că, dacă dai totul pe pielea, pierzi tot ce ai strâns, singura cale de scăpare fiind folosirea unui obiect (care trebuie găsit și el în cufer) care îți salvează toate artefactele pe care le-ai găsit, dar și nivelul (atributele) la care ai ajuns (strângând cristale). În scurt timp, poțiunile și vrăjile binefăcătoare vor deveni cele mai importante obiecte din joc. Fiecare puzzle, fiecare monstru mai puternic. Foarte bun!



Xenosquad

<http://www.kongregate.com/games/ryzed/xenosquad>

Dacă ai jucat Jagged Alliance, Fallout Tactics sau mai noul Frozen Synapse și v-ai plăcut, e imposibil să nu fi luat microbul. Cred că noi toți, odată ce am terminat un astfel de joc, simțim nevoia din când în când să mai jucăm ceva asemănător. Din păcate, genul a cam dispărut sau, dacă nu a dispărut, nu mai este nici pe departe atât de dificil și des pe cât ni-l dorim. Motiv pentru care, inițial, nu am vrut să prezint Xenosquad: primele niveluri sunt prea ușoare, trupele cresc în nivel prea repede, grafica este sărăcăcioasă, dar, dacă stai cu el, începi să înțelegi că puterea-i vine din altă parte. Designul de nivel, surprizele, bruma de povești, creșterea numărului de trupe și diferențele dintre ele. După care mi-am mai adus aminte că asta e rubrica de mini-jocuri. Uau, un flash, strategii pe ture, complet 3D? Flash-uriile nu încetează să mă impresioneze, în câțiva ani vom deschide browser-urile, vom apăsa F11 și, împreună cu cele mai bune titluri din acel moment, vom uita că mai există alte platforme.

Morningstar

<http://www.bubblebox.com/play/adventure/1362.htm>

Nu înțeleg de ce sunt atât de puține webgame-uri adventure point and click. În mintea mea, sunt unele din cele mai ușoare jocuri de realizat, perfecte pentru acest mediu, perfecte pentru a te lansa dacă ai talent la desen și o poveste de spus. Morningstar este printre cele mai bune.

De fapt, filmulețul de la începutul lui este considerat în continuare de mult (și de mine) ca cel mai frumos intro al unui joc flash. O introducere perfectă în poveste, în atmosfera apăsătoare de pe planeta, crezi tu, părăsită pe care te-ai prăbușit. Căpitanul este rănit, mecanicul este mort și trebuie să faci pe dracul patru să repare nava. Așimov se simte printre crăpături (il arunc și eu pe maestru dintr-o lipsă de cultură, probabil jocul se aseamănă mai bine cu alte scrieri magnifice pe care încă nu am pus mână). Dar nu numai într-o ul este dat dracului, grafica în general te surprinde plăcut, iar atmosfera apăsătoare de care vă spuneam mai devreme este plăcut dozată de la început până la sfârșit. De neratat dacă vă plac point and click-uriile.



Mushroom Madness 3

<http://www.kongregate.com/games/SilenGames/mushroom-madness-3>



... și parcă eram pădurar sau ceva și trebuia să păzesc niște ciuperci, nu aveam decât o bâltă, numai că nenorocitele de animale tot veneau să le fure. Inițial, nu erau decât lepruri, dar parcă m-au simțit că sunt slab, așa că au chemat și șerpii, urșii și bufnițele. Cărțile m-au nenorocit și era cât p-aci să le pierd pe toate, dar, cumva, am găsit un revolver și le-am arătat eu lor. Ploaia m-a ajutat și ea și multe ciuperci au crescut la loc. Apoi... un moment de respiro. Ceva trebuia făcut, m-am dus la supermarket și am schimbat băta pe o lopată, am cumpărat câteva capcane și bombe. Dar iar m-au simțit și au mai chemat și pălânjii, lilieci și armadillo, ce coșmar! Dar stai, se făcea că puteam folosi bombe pentru a dărâma copacii, în spatele cărora am găsit puști, chei cu care puteam deschide cufer și cristale care, odată sparte, puteau fi valorizate la magazin. Cum-necum, am reușit să le mai apăr o tură, în pauză am decis să mă duc la sală, să mă trag de fiare, la laborator chimic pentru a mai mări puterea de explozie a bombelor, la... dar m-am trezit.

Cele mai recente apariții din COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

acum la numai **24⁹⁸** lei cartea



HTMLS: GHIUL ÎNCEPĂTORULUI

Primi pași, cu ajutorul acestui ghid, tehnologia care va marca viitorul webului.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Moceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS

Alfați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul dorebit de prietenos și va transforma cu siguranță într-un designer reușit!



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

Ghidul ilustrat și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind tehnici profesionale.



OFFICE 2010

Acești carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CSS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și reținerii foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CSS5.



WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în rețelele de magazine



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați click, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: NeonReader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, NeonReader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

Scanezi codul de mai jos



Realms OF THE Haunting

Iată vin bântuitori, florile-s moarte,
Noaptea pe la urlători...

Măi, nici nu pot să vă spun cât de mult mă bucură existența site-urilor pe care se vând copii digitale ale jocurilor. Iar asta nu pentru că, vezi Doamne, mi-aș face uzual cumpărăturile de acolo. Nope, eu mai degrabă sunt un fel de scurmător în oferte speciale, un vultur holtar al reducerilor de preț, un șobolan de bibliotecă digitală ce caută să ronție firimiturile aruncate de pe mesele stăpânilor unei case pe care o parazitez cu toate simțirile ascuțite la maxim... Așa se face că, de cum a apărut pe www.gog.com oferta specială de Halloween, am și dat lama intrinsecă, doar-doar oi găsi ceva vrednic de mine, om cu pretenții calitative invers proporționale cu posibilitățile financiare. Și, iacă! Printre câteva titluri ce mi-au părut de puțin interes, se afla ei, jocul fundamental pentru mine: Sanitarium. La 2,99 USD era moka dă moka – evident, instabuy.

Daaaar, na, pentru că era ofertă, am zis să mă uit un pic și la celelalte jocuri din lista de reduceri. Dintre toate, Realms of the Haunting era cel mai laudat. Băi, frate, se întrecu toți review-ării ad-hoc de pe GOG să dea cu aprecierile pozitive, la un mod cum am mai văzut numai în cazul unui Planescape Torment. Apoi, criticii de jocuri (categorii din care facem parte și noi, chipurile, deci, în care ar trebui să îmi pun relaxat toată încrederea...) i-au dat note glorioase la data apariției (1996).

F*ck, mi-am zis, here goes my money! și am cumpărat, blind buy, achiziție la neve, pe barba admiratorilor care-l prezentau ca pe un nec plus ultra al vremii sale, din categoria best unknown games ever.

Vă pot spune de pe acum că nu am regretat nici un moment această achiziție.

În cutia DOS-ului

Instalarea exe-ului dat jos de pe GOG a decurs fără nici un fel de probleme. Pe Windows 7 64 bit, jocul rulează impecabil în DOSBox-ul în care a fost „ambalat” de installer-ul creat de GOG: sunet și imagine, toate perfecte. Este drept, însă, că a trebuit să intru în fișierul `dosbox\ROTH.conf` din directorul „Realms of the Haunting”, pentru a edita câteva linii, după cum urma să:

„fullresolution=1920x1080”;
„windowresolution=original” „output=opengl” și „aspect=true”. Evident, la fullresolution puneți rezoluția maximă a monitorului vostru. Așa am obținut cea mai bună configurație grafică pentru Realms of the Haunting, pe sistemul meu, atât sub aspectul calității vizuale în nivelurile jocului, cât și în numeroasele filmulețe presărate de-a lungul curgerii poveștii sale.

Acum, să nu vă imaginați că grafica se ridică la pretențiile de azi – nu ajunge nici măcar la cele de acum 15





ani. Jocul a apărut cam în același timp în care 3dFX lansau prima placă video cu accelerare 3D hardware, deci, chiar la momentul acela ROTH începea deja să intre în categoria graficii învechite, undeva, între Doom și Heretic. De altfel, cred că Realms of the Haunting folosește engine-ul grafic de Heretic, dar nu sunt foarte siguri. Oricum, asemănările sunt izbitor, iar mecanismele de joc asemănătoare, până la un punct.

Trebuie, totuși, să recunosc faptul că am suferit un șoc „cultural” când am văzut pixelii cât pumnul pe ecranul monitorului meu, la pornirea jocului. M-am cam dezobisnuit de așa ceva, dar, ca jucător împătimit de X-Com-uri și Tie Fighter-uri originale, știu că, uneori, merită să faci orice efort vizual pentru a trăi experiența inegalabilă a unui titlu de geniu, oricât de vechi ar fi acesta.

La conacul băntuit

Părinții lui Adam Randall, tânăr la vreo 20 de ani, au divorțat. Mama a plecat departe, tatăl, preot, s-a așezat în parohia Sfântul Mihail, de la țară, în Anglia. Loc în

care a și murit. Eveniment după care Adam este vizitat de câteva vise ciudate, dar și de un personaj dubios, ce se pretinde prieten al defunctului tată. Omul îi oferă lui Adam un pachet, despre care afirmă că este din partea răposatului. Pachetul, conținând vechi artefacte, dar și Intenția Viselor rău prevestitoare, îl determină pe Adam Randall să plece în căutarea fostei parohii a tatălui său. Ajuns acolo, găsește o casă, un conac străvechi, la rândul lui dubios, ce pare să aibă o legătură strânsă cu moartea părintelui. Noaptea târziu, pe o ploaie rece, Adam deschide ușa spălmântătorului conac, pășește înăuntru și acolo rămâne. Ușile se închid în spatele său, pentru a rămâne ferecate tot restul jocului.

Astfel, am fost nevoit să încep a explora camerele, scările, coridoarele, holurile, pivnițele conacului. Am descoperit că acesta este plin de secrete, atât sub aspectul obiectelor, faptelor din trecut și al personajelor care l-au populat, cât și sub cel al locațiilor. Practic, conacul din Realms of the Haunting este un punct nodal între diverse tărâmuri, toate băntuite de entități puternice –

unele malefice, monstruoase, altele benevole, dar urmând cu strictețe reguli proprii, străine muritorilor de rând. Făcând parte dintre aceștia din urmă, Adam trebuie să descopere atât mijloacele prin care poate să se deplaseze către aceste tărâmuri, cât și felul în care trebuie să se poarte odată ajuns acolo.

În ajutor îi vin numeroasele documente, jurnale, schițe, hărți, însemnări, scrisori, pe care le

poate găsi prin conac, dar și în straniile locații răspândite în planuri de existență pe care nici nu le bănuia la început. De altfel, jocul începe ca o încercare de a salva sufletul tatălui, ce l-a chemat în ajutor, prin vise și obiecte. Treptat, însă, descoperi că miza prezenței lui Adam în conac este una mult mai mare...

Shooter

Știi ce mi s-a părut absolut formidabil la Realms of the Haunting? Faptul că este un amestec impecabil între un shooter și un adventure presărat cu puzzle-uri și bazat pe o poveste consistentă. Ba, mai mult decât atât, la toate acestea se adaugă și personaje, unele interesante, cu care ai conversații cu multiple opțiuni. Astfel, în momentul apariției unui oponent, jocul devine un FPS, în care tragi folosind mouse-ul, cu ajutorul căruia poți viza ținta. Arme, deși nu foarte multe, găsești treptat pe parcursul jocului, cu specificul că majoritatea acestora au muniție infinită și se reincarcă după tragere de-a lungul unei anumite perioade de timp, la unele mai lungă, la





altele mai scurtă.

Mi-a plăcut faptul că armele găsite ulterior în joc nu sunt neapărat mult mai puternice, dar sunt mai eficiente împotriva anumitor tipuri de oponenți. În timp, începi să înveți care armă face mai vulnerabil pe cel din fața ta. Ești ajutat și de completa libertate pe care o oferă jocul în atribuirea oricărei arme unuia dintre primele cinci taste numerice. Așa ajungi să ai un „cvintet” de arme ordonate în așa fel încât să eficientizezi cât mai bine selectarea lor rapidă, în funcție de situație. Pe primele patru taste numerice mi-am pus arme cu muniție infinită, iar pe a cincea o carabină cu cartușe obișnuite, de care găsești peste tot prin joc. Practic, trăgeam cu prima armă cu muniție infinită, treceam la a doua, a treia, a patra și, dacă prima nu era deja reîncărcată, mai băgam și cu pușca. Și tot așa...

De ce atâtea frăsuneală cu armele? Păi, pentru că jocul nu este ușor, te poți întâlni cu oponenți aspri sau numeroși. Iar dozele de „sănătate” ce pot fi găsite prin joc nu sunt deloc multe – sub aspectul ăsta Realms of

the Haunting este aproape un survival horror. Este drept că jocul suferă de problemele de AI specifice engine-urilor acelor ani: este suficient să ieși dintr-o cameră pentru ca oponenții să aibă dificultăți în a te urmări, continuând să se învârtă în aceeași locație în căutarea ta, în timp ce tu tragi în ei din cadrul ușii, atent doar să nu se apropie prea mult de tine. Dar, probabil

conștienți de limitările engine-ului, producătorii au avut grijă să creeze nivelurile în așa fel încât să nu poți abuza de un asemenea procedeu. Așa se face că, în Realms of the Haunting, partea de shooter este provocatoare, dificilă. Aș mai spune că este și frustrantă, pentru că modalitatea de control a personajului este incomodă pentru zilele noastre – când

tragi, deplasarea nu se realizează prin mișcarea mouse-ului, ci numai din taste. Tînești din mouse, dar te deplasezi strict din taste, în timpul luptelor. Ia un pic de timp să te obișnuiești cu asta. Eu am fost nevoit să-mi reconfigurez tastele în acest scop, altfel mi-ar fi fost foarte greu (pentru utilitarul de configurare a tastelor, apăsați Ctrl-F1 în game).

În general, armele sunt cu proiectile, care intră într-una din cele două categorii: „gloanțe obișnuite” sau „energie magică”. De aceea, în general, lupta se dă la distanță, dar există și două săbii ce pot fi folosite pentru meleee. Iar dacă vă simțiți puternici și răi, apăsați la varianta datului cu pumnul – lupta cu mâna goală este implementată în joc și, culmea, unii monștri devin foarte sensibili atunci când folosiți un astfel de „argument” în plină față a lor.





Adventure

Puzzle-urile nu sunt deloc puține în joc. Multe dintre ele presupun găsirea unui obiect care să fie folosit într-un anumit scop, dar sunt situații în care sunt necesare mai multe obiecte pentru același puzzle, ce trebuie să satisfacă o anumită regulă. În plus, jocul permite combinarea mai multor obiecte din inventar într-unul singur, într-o manieră destul de complexă și inovatoare, cum nu am prea mai văzut de la Realms of the Haunting încoace. Obiectele din inventar pot fi examinate, iar la unele din ele apar opțiuni de „gândire”, uneori dublate de posibilitatea conversației pe subiectul lor cu companionul tău din joc.

Da, în mare parte a jocului nu ești singur, ești însoțit de o anumită persoană, iar la replicile tale în fața unui eveniment sau obiectiv se adaugă observațiile însoțitorului. Acesta nu este vizibil, nu participă la lupte, dar apare în filmulețe alături de Adam și participă la conversații cu tine pe tema diverselor obiecte din inventarul tău. De asemenea, multe concepte lansate de joc, precum și mare parte dintre personaje, pot fi detaliate în discuții cu însoțitorul tău. Pe deasupra, companionul este profund implicat în povestea jocului și în cursa acestuia, oferind ocazia apariției unor surprize în intrigă.

Folosirea unui companion aproape permanent este interesantă și utilă în Realms of the Haunting, ca și nu mai vorbesc de originalitate. Cred că mult mai târziu, abia prin Neverwinter Nights, am mai dat de ceva oarecum asemănător, anume bardul Deekin Scalesinger, care rămâne în istoria jocurilor prin umorul cu care este conștient de parcursul campaniilor din Shadows of Undrentide și Hordes of the Underdark.

Revenind la puzzle-uri, trebuie să mărturisesc că de ulmit am fost de suportul oferit de engine-ul jocului pentru cele mai diferite tipuri de puzzle-uri. De la labirinturi – unele suficient de complicate ca să-ți scoată perii albi – până la folosierea unor fenomene fizice, veți găsi tot felul de probleme de rezolvat în Realms of the Haunting. Unele sunt aproape ca un fel de minijocuri, altele sunt probe de perspicacitate – în total, suficient de multe și de variate ca să nu te plictisești.

Realms of the Haunting mi-a oferit, sub aspectul puzzle-urilor, ocazia de a mă întoarce într-un timp în care astfel de „probe” erau bine gândite și realizate în jocuri, fiind o componentă importantă a acestora. Realmente (pun intenționez), comparând la cold puzzle-urile din Realms of the Haunting cu cele din jocurile mai recente, nu pot să nu remarc că de mult a scăzut calitatea acestora din urmă, odată cu trecerea timpului. Băi, parcă produ-

cătorii de jocuri vă cred tot mai proști, zău dacă nu! Adică, în Realms of the Haunting nu am întâlnit nici măcar o dată situația în care să trebuiască să introduc un cifru undeva, pe care să-l fi găsit anterior prin vreun nivel. Parcă producătorii s-au ferit ca de dracu de așa ceva, prea nu e nici un cifru în joc. Și când te gândești că, astăzi, adventure-uri cu pretenții ascund o folică cu cifrul necesar chiar în camera în care acesta trebuie folosit...

5,99 > 666

Există, însă, o componentă a jocului care poate lăsa zămbete condescendente. Este vorba despre filmulețele, foarte numeroase, ce se declanșează din loc în loc. Acestea nu sunt în întregime sintetice, doar fundalurile par create pe computer. Actorii sunt reali, ceea ce poate părea neobișnuit în ziua de azi, dar prin anul '90 s-a apelat la un moment dat la această soluție, mult mai accesibilă financiar decât modelarea și animarea de personaje – vezi seria Phantasmagoria, Gabriel Knight ș.a.m.d., tot pe GOG.

Realms of the Haunting folosește actori numai pentru filmulețe, ingame aceștia nu mai apar. Dar, trebuie să recunosc faptul că, inițial, m-am amuzat copios pe seama soluției actoricești propuse de Realms of the Haunting. Până apuci să te obișnuiești cu fețele, jocul, hainele și reacțiile lor, te izbește o senzație de superficialitate, de truc efim, de incoercență, iar hainele sunt haioase; eroul principal evoluează într-un balonzaid lung – de modat rău de tot atunci, ca și acum. În plus, omul are o frizură de vocalist al unei trupe de băietani din anul '90, care au făcut toți dragoste cu Ricky Martin pe o alee lăutarnică, în spatele blocului. Eroina, la cămașă, cu părul tapat și zuluflat, se potrivește cu contextul horror, destul de murdar pe alocuri, cum cum se potrivește Loredana Groza cu... ăăăăă... Și ceilalți actori sunt haioși, majoritatea scenelor filmate plătind tribut copios clișeele de film (/clip muzical) de serie B din anul '80.

Mă rog, odată cu parcurgerea jocului, te obișnuiești, fără, însă, a pierde complet din amuzamentul care rămâne agățat în colțul zămbetului ce și se iese pe față la vizionarea filmulețelor. La această obișnuire contribuie și povestea, destul de stufoasă, ce urmărește linii mitologice și oculte din cele care apar deseori în scrierilor horror populare cu Templieri, Îngerii, Demoni, Satana și o fată dragă. Deși nu sparge tiparele, povestea e interesantă



și reușește să înglobeze cu eleganță elemente din religii mai noi sau mai vechi, inclusiv antice (cred că am prins și referință la asiro-babilonienii în Realms of the Haunting). Și, culmea, deși nu există nici o trimitere la mythosul lovecraftian, elementul horror își susține latura fantastică fără nici o dificultate :-).

De fapt, jocul întreg devine atât de acaparat, treptat, încât nu mai sesizezi nici cît de pixelată este grafica sau cît de primitiv sunt modelate 3D cădările. De altfel, artistic vorbind, grafica nu arată deloc rău, numai că trebuie să-ți lași imaginația să recompună o feerie de lumină, culoare și efecte de postprocesare, pomind de la ceea ce se vede în Realms of the Haunting. Și pentru că tot am ajuns la artă, apoi să nu uităm nici muzica, foarte faină, cu accente clasice pentru un film horror, dar și cu momente de seninătate și mister, atunci când eroul ajunge pe tărâmurile spiritului și ale divinităților. Coloana sonoră este plăcută, nu deranjează nici un moment, subliniind discret desfășurarea acțiunii, cu sunet de soundblaster vechi, bazat pe sinteză FM.

După cum vă puteți da seama, eu cred că Realms of the Haunting merită cumpărat și jucat. Poate că unii dintre voi ar putea avea reticente, dar eu zic că acest titlu își face cei 5,99 USD mult mai cu vârf și îndesat decât o bună parte dintre jocurile actuale, al căror preț a ajuns să atingă, uneori, culmi ale nesimțirii. Dacă veți o experiență cu adevărat interesantă, fără să vă ameninzi puschica, încercați Realms of the Haunting.

Apropo... unii spun că a influențat un titlu precum The Wheel of Time (1999), iar eu am descoperit elemente în Realms of the Haunting preluate suspect de asemănător în designul Oniric-ului, armelor, vrăjilor și conacului din Undying (2001)...

Ofertant www.gog.com

■ **Marius Ghinea**

THE LORDS OF MIDNIGHT

by

Mike Singleton



Program: Midnight

"Welcome to the World's first-ever Epic game, The Lords of Midnight". Cu aceste cuvinte ne întâmpină manualul lui Lords of Midnight. Ciudat, nu-i așa? Ai fi crezut că înainte de Cutile Magice cu Tehnologia Viitorului, Epicul nu exista. Vă înșelați. Epicul a luat naștere acum 27 de ani, în 1984, odată cu lansarea lui The Lords of Midnight. Sigur vă întrebați de ce primul joc epic din lume este înghesuit, ca un boschetar, pe două pagini. Motivul este pe cât de simplu, pe atât de întret. Marius l-a jucat la greu în tinerețile lui zbuciumate și, dacă voi reuși să îl conving, probabil îl va trata cum se cuvine într-un număr viitor. Doi: dacă n-ați auzit de el până acum, mă îndoiesc că veți aprecia cum se cuvine cele șase pagini pe care le merită. Și trei: e prea mainstream și epic, i-au făcut și un remake pe PC. Glumeam, desigur. Lords of Midnight își merită statutul de legendă, iar eu vreau doar să vă ațâț curiozitatea.

Lords of Midnight este opera unui singur om: Mike Singleton. Asemenea lui Sting, sau Ron Jeremy, și Singleton a debutat în sectorul educațional, ca simplu învățător. După ce a trecut printr-o afacere (eșuată) cu jocuri de noroc computerizate și Commodore PET, Singleton și-a încercat norocul (și inspirația) în Industrie. Unde a dat lovitură cu Lords of Midnight, un joc epic de strategie, război și aventură, în care jucătorul controlează patru personaje alături de care va trebui să călătorească în Nordul îndepărtat pentru a pune capăt tiraniei lordului Doomdark. Acest individ rău intenționat, un fel de Sauron local (opera lui Tolkien a fost una dintre sursele de inspirație ale lui Lords of Midnight) cu o pasiune nesănătoasă pentru temperaturile scăzute, putea fi biruit în două moduri. Fie distrugând Ine ... Coroana de Gheață, unica, adevărată și înghețată sursă a puterii Lordului Întunecat, opțiune ce transformă Lords of Midnight într-un joc clasic de aventură, fie măcelărindu-i sistematic armatele alături de cei douăzeci și ceva de lordi recrutați pe drum.

0 BREAK - CONT repeats, 0:1

Ronthron the Wise



He slew the skulkain. Four
hours of the day remain and
Ronthron is utterly invigorated.
The Ice Fear is very mild.
Ronthron is utterly bold.
He thinks again....

Povestea deosebit de interesantă și bine încheată, atmosfera, precum și combinația interesantă de strategie și aventură, au transformat Lords of Midnight într-un clasic instant. Care, spre deosebire de alți clasici la fel de instanți, să spunem Out of the Shadows, a cunoscut și succesul comercial. Ba mai mult, la finalul anului 1984, a primit și un sequel, Doomdark's Revenge, care a reușit să împingă barierele tehnologice și mai mult. S-a vorbit mult și bine de un al doilea sequel, Eye of the Moon, dar acesta n-a mai văzut lumina zilei. Ultimul zăcănet al seriei a avut loc în 1995, când ultima parte a trilogiei, Lords of Midnight: The Citadel (continuarea directă a lui Doomdark's Revenge), și-a făcut apariția, puțin cam timidă, pe PC. Și timidă a rămas, căci n-a reușit să se bucure de popularitatea predecesorilor săi.

Ca fapt divers, publisherii lui Lords of Midnight au oferit și un premiu neobișnuit primului om care ar fi furnizat dovezi că a reușit să-l pună pe Doomdark cu botul pe labe (un asemenea individ a apărut cam la două săptămâni după lansarea jocului). Premiul consta într-un roman care ar fi imortalizat aventurile norocosului câștigător. Deși în teorie era o idee foarte interesantă, publisherii locali n-au considerat că un asemenea roman ar fi o investiție inteligentă și au refuzat să îl publice. Mike Singleton s-a oferit să scrie el romanul, dar timpul și reținerile publisherilor au avut altceva de spus, iar cărtuția a rămas ascunsă undeva printre circumvoluțiunile Învățătorului. Noi am rămas cu un joc genial cu o atmosferă și un gameplay bestial, iar singura "maculatură" asociată lui a fost un manual de 32 de pagini, de vreo trei ori mai gros decât fițiucile din ziua de azi.

Serios, descărcați-l de pe worldofspectrum.org și lecturați-l măcar puțin.

O OK, O!



Walkthrough, how to și why to

Merită/m un gamepad de sărbători?

Ideea acestui special mi-a venit acum câteva luni, odată cu nevoia unui nou gamepad, după ce vechiul și extraordinar de durabilul Thrustmaster FireStorm 2 a căzut, printr-un ciudat concurs de împrejurări, pradă unei sticle de cola și prafului. Când l-am ridicat dintre birou și perete, plin de mazăg, incredibil, încă mai mergea, dar, chiar și după ce l-am spălat, cauciucul care-l acoperea tot lipicios a rămas. La acea vreme, în mintea mea nu exista decât un concurent, îl urmăream de mult, și anume Razer Onza Tournament

Edition. Acest controller promitea tot, manete care puteau fi pretensionate după nevoie, cruce direcțională care putea fi ridicată sau coborâtă în disc, fir lung, butoane cu o cursă scurtă, ba chiar și iluminate. Plus două butoane extra, complet configurabile. Un singur minus avea, încă nu era lansat.

De ce nevoia unui gamepad? Pentru că, pentru cineva care a trăit cu SuperNintendo, PlayStation și Dreamcast (le vindeam mereu pe primele pentru a le cumpăra pe următoarele) până a avut bani de PC, tasta-

tura era un regres, în cazul anumitor tipuri de jocuri. Când am pornit un NFS High Stakes și am văzut diferența dintre tastatură și manetuța controllerului PS1, am spus că nu se poate. Mortal Kombat mi-a pus capac, fighterile fiind pentru mine alte lighioane imposibile, așa că m-am dus val vârtej să cerșesc și-apoi să-mi cumpăr un gamepad.

Prin aprilie a și fost lansat (Razer-ul), dar cum banii erau puțini și prioritățile altele, a trebuit să mai aștepte. Numai că, atunci când m-am plictisit de așteptat și am

Razer Onza Tournament Edition

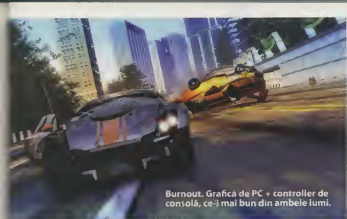


Thrustmaster Firestorm Dual Power 3



Logitech Rumble





Burnout. Grafică de PC + controller de consolă, ce-i mai bun din ambele lumi.



NBA2k12. Joc de 6-7 cu tastatură, de 8-9 cu gamepad-ul.

SPECIAL

citit feedback-ul utilizatorilor, am dat înapoi. Aproape toți cei care l-au folosit intens au început să raporteze probleme: manete cu puncte moarte deplasate, pretenziomere care începeau să se slăbească singure, crucile direcțională ruptă și așa mai departe. Acum, nu spun că Razer-ul este de nerecomandat, încă rămân la părerea că este cel mai versatil controller existent, dar era clar că nu se preta animalului din mine. Eu sunt omul care a reușit să se joace fightere și platformere până când a făcut bășici pe ambele degete mari, după care și-a lipit leucoplaste peste și a continuat, omul care a reușit să strângă atât de tare controllerul în timpul unei curse pasionante încât i-a fost greu după să-l mai descește mâinile. Era clar că Razer-ul nu era de mine, așa că am ieșit pe piață după alte variante.

Pretenziuni și alegeri

Primul criteriu după care le-am sortat, așa cum era și normal, a fost rezistența la condiții grele de muncă. Un criteriu care a redus însă numărul variantelor posibile la doar trei. Logitech F510 (F710), o versiune îmbunătățită a mai vechiului și călăului Rumblepad 2. Thrustmaster FireStorm Dual Power 3, înlocuitorul lui FireStorm 2, căruia știam ce-i poate pielea, și Microsoft Xbox 360 Controller for Windows (am tăiat pentru Windows pentru că am aflat că terminația nu înseamnă nimic, controllerul este identic cu cel care vine cu consola cu același nume, așa că, dacă-l găsiți la un preț mai bun (fără înscrisul „for Windows” pe cutie) sau, și mai bine, aveți deja o consolă X360, puteți, pur și simplu, să-l luați și să-l înfigeți într-un USB). Download-ați și instalați driverul și bucurați-vă de el! Acum, bineînțeles, eu îmi cer scuze față de orice producător care se consideră falit de decizia mea și mai ales față de voi, în caz de mi-a scăpat ceva, dar după două luni de citit review-uri



Blazblue. Bucuria unor personaje ireale și a unor combinații de lovituri posibile numai în compania unui controller.

și feedback-uri, eu spun că, la un preț acceptabil, acestea sunt singurele gamepad-uri care vin cu un minim de dotări, necesare jocurilor curente, și pot fi luate în considerare conform primului criteriu.

Inițial am exclus variantele lor wireless, fiind încă de modă veche în privința acestei tehnologii. Nu prea îmi plac nici bateriile, iar un lag mai mic sau inexistent este întotdeauna câștigător în fața unei convenabile și confortabile lipse a unui cablu. Refuzam însă să văd elefantul din mijlocul camerei. Wii-ul mi-a dovedit, de ani de-aia, cu vârf și îndesat că această tehnologie s-a maturizat și că, dacă e bine implementată, nu este cu nimic mai prejos. Tot gândindu-mă, am realizat că un controller wireless ar putea fi folosit și ca telecomandă, așa că, în ultimul moment, m-am sucit.

Thrustmaster a căzut dintr-un motiv foarte simplu, lipsa triggerelor. Triggerele sunt butoane care au cursă și pot fi folosite, de exemplu, pentru un control fin al accelerației și frânei. Bineînțeles, într-un stil mai vechi, dar sănătos, poți folosi maneta din partea dreaptă pentru același control fin, dar cum Microsoft, în momentul în care a decis să implementeze controllerul X360 în Vista și 7, a impus un standard, îmi era frică să nu dau peste portări făcute cu picioarele care să nu mi permită să schimb bu-

toanele-triggere cu maneta 2. În plus, folosind aceste triggere, elibererai o manetă care poate fi folosită în acest fel pentru altceva, cu implicații, așa cum o să vedeți mai jos, interesante și frumoase.

Logitech s-a luptat până în ultima secundă și chiar și acum, pe tot, cred că este gamepad-ul mai bun. Plasamentul acelorai trigger și faptul că e puțin mai mic, ergonomică dacă vreți, m-au convins însă să merg pe soluția Microsoft. Cu alte cuvinte, mie îmi place ca degetele

arătătoare să se așeze natural pe triggere, nu pe butoanele extra, în timp ce degetele mele destul de lungi împun și ele achiziționarea unui gamepad mai mare.

Lăsându-mă pe mine deoparte, când vă uitați după un controller, ar fi bine să mai luați în considerare câteva lucruri. Vibrațiile sunt și ele destul de importante. Un gamepad bun, cum sunt cele de mai sus, trebuie să vină cu cel puțin două motoare, care să fie în stare (dacă jocul ște să folosească această funcție) să reproducă o varietate de... vibrații. Nu o să uit niciodată cursele din High Stakes (PS1 nu PC, nu-mi aduc aminte ca Thrustmaster-ul să fi avut aceeași versatilitate sau poate că jocul nu a fost făcut la fel) în care, de câlcăm cu roțile pe vibratoare, simțeam pe aceeași parte a controllerului respective vibrații. Piatra cubică din Porsche Unleashed, cum îmi bătea inima în Silent Hill, vibrațiile fine când pornea radioul și așa mai departe. Pe de altă parte, dacă vă place ca gamepad-ul să fie cât mai ușor, căutați unul fără vibrații. Motoarele atârnă destul de greu.

Cei cu o istorie PlayStation importantă în spate ar trebui să ia în considerare și amplasamentul celor două manete. După cum puteți vedea în imagini, controllerul X360 are manetele amplasate asimetric, în timp ce majoritatea covârșitoare copiază stilul controllerului

Gamepad F510

Xbox 360 Controller

PS3 DualShock 3 Controller



Gamepad special făcut pentru Resident Evil 4. Doar varianta de PS2 din păcate.



PS1, 2, 3. Pentru mine, trecerea a fost lină, iar acum chiar mi se pare soluția mai bună, dar ar fi bine să faceți câteva teste în caz că v-ați obișnuit prea mult cu stilul clasic.

Acum că l-am și testat, am aflat și că e important ca și culoarea butoanelor să respecte standardul celor de pe controllerul X360. Împingând gamepad-ul X360 ca standard, Microsoft a făcut munca producătorilor de jocuri mult mai ușoară și deja 90% dintre aceștia au început să folosească exclusiv această schemă. Astfel, unele jocuri nu se vor mai obosi să vă spună să apăsați butonul X, ci vă vor arăta o culoare pe ecran. O idee bună, deoarece creierul interpretează mult mai repede culorile, dar proastă pentru cei cu gamepad-uri diferite. Această standardizare pe culori nu este însă un capăt de țară pentru că rar se întâmplă să te ulei la controller când te joci, iar după ce înveți că portocaliu înseamnă butonul de sus, albastru cel din stânga și așa mai departe, deja nu mai are nicio importanță ce culori au butoanele gamepad-ului ales.

Alta caracteristică de care trebuie să ții cont este și calitatea crucii direcționale sau a discului direcțional în cazul tuturor gamepad-urilor prezentate mai sus. Ideea de disc, în detrimentul butoanelor întâlnite în cazul controllerului PS1, 2, 3, este în teorie foarte bună, pentru că te ajută să apeși foarte rapid în 8 direcții, dar și să faci, când e necesar (cel mai des în cazul fighterelor) o trecere mai lină între ele. În practică, însă, noi nu apăsăm mereu în același loc și implicit controllerul va interpreta greșit ce vrem. Ba mai mult, în focal luptelor, se poate întâmpla să apăsăm și foarte tare, ceea ce duce câteodată, mai ales în cazul gamepad-ului X360, considerat cel mai prost din grupul de mai sus din acest

punct de vedere, la erori aberante, în sensul că se poate întâmpla să apeși cu foc —, iar controllerul să înțeleagă o succesiune de genul — 1' sau altă aberație.

Dacă jucați fightere într-un mod semi-profesionist sau vă plac emulatoarele, ferțiți-vă de controllerul X360. Razer, Thrustmaster și Logitech sunt mai bune din acest punct de vedere, dar, din păcate, nici ele de recomandat. Cel mai bine ieșiți în acest caz cu un controller DualShock 3 (PS3), un adaptor Bluetooth și câteva drive neoficiale.

Bineînțeles, fără drive oficiale, veți întâmpina și dificultăți, dar crucea direcțională a acestui controller este imbatabilă, iar eu nu știu niciun controller bun (DualShock este extraordinar din punct de vedere al calității) de PC care să vină cu această cruce. Pentru mine nu a fost un capăt de țară pentru că eu joc fighterele cu maneta din partea stângă și nu mă stresez prea tare că nu-mi iese combo 27, în timp ce emulatoarele nu mă atrag pentru moment, nu am timp să mă joc nici măcar ce apare bun acum, dar să mă mai și întorc în timp!

Software – canci

Odată ce am cumpărat gamepad-ul X360 Wireless, am realizat că am iuat și o mică țeapă (eu sunt singurul vinovat, dar na, tre' să urlu). Ca de obicei, hardware-ul Microsoft este impecabil, software-ul însă... Aici nici măcar nu pot să spun că-i prost pentru că de fapt lipsește cu desăvârșire. Instalezi driverul și



1992. Controllerul de SuperNintendo. În mare, toate cele de acum sunt o evoluție a acestuia.

atât – aproape, subliniez mult-Mult: trebuie să instalezi cele mai noi drivere de pe site-ul producătorului și nu cele de pe CD-ul cu care a venit controllerul, indiferent de modelul lui, deoarece diferențele raportate de utilizatori sunt enorme. Astfel, jocurile care știu ce-i acela controller îl recunoșteau și mă lăsa să mă joc. Celelalte însă, canci! Nici vorbă de emulare a mouse-ului sau a butoanelor tastaturii, nimic! și visele unei telecomenzi mi-au fost strivite. Bineînțeles, toate celelalte produse pe care le-am luat în considerare (am verificat eu după vin cu software, unul mai bun, altul mai prost, dar până una-alta flosibili).

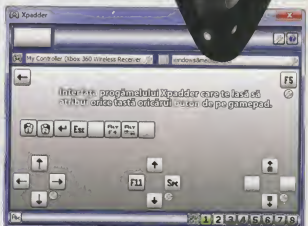
Salvarea a venit de la un mic software numit Xpadder, care poate fi folosit de altfel cu orice controller și este considerat de majoritatea ca cel mai bun. Recunos, este impresionant din toate punctele de vedere, dar, dacă nu vrei să-l piratezi, și de ce ai face-o, omul lucrează la el de 6 ani, te mai ușurează și el de 7 euro. 7 euro care s-ar putea să merite însă cu vârf și îndesat chiar dacă gamepad-ul vostru vine cu propriul software. În Xpadder poți să setezi orice, poți emula mouse-ul cu oricare dintre manete sau cruci direcționale, poți chiar mări sau



Saitex P3600 Cyborg Rumble Pad merită și el să fie menționat, cablul de doar 1 metru și răzletele defecțiunilor raportate de utilizatori l-au îndepărtat însă din lista mea.



Prince of Persia. Pe jos, în fața LCDTV-ului cu gamepad-ul în mână, jucând privind această poveste incredibilă.





2006. 14 ani mai târziu, același Nintendo revoluționează lumea consolelor cu 2 controllere care nu semănau cu nimic.

micșora sensibilitatea pe fiecare palier în parte al cursei manetei. Poți atribui orice combinație de butoane de pe tastatură oricărui buton de pe controller, poți seta chiar și viteza de reacție a celui buton, viteza de repetare a comenzii când îl ții apăsat, ba chiar și senii de apăsări (macro-uri), ce să mai, tot!

Cu ajutorul acestui software, poți, bineînțeles, să te joci orice joc care nu are suport nativ pentru gamepad, pentru că poți atribui apriori orice combinație de butoane (chiar și shooter și strategii dacă ești cu capu!). Dacă ești ca mine, leneș, poți chiar și să controlezi computerul de pe canapea sau de la bucatărie, dar poți să faci glume – proaste. Eu mi-am făcut preset-uri pentru media player, browsere și, de ce nu, jocuri flash. E o plăcere să apeși un Alt+F4 aka. (în cazul meu) RB apoi un Enter aka. x, pentru a închide calculatorul când vrei să tragi un pui de somn. Sau să pui pe pauză un film, să-l dai mai încet, să etc. Un LCD-TV și un extended desktop sunt de vis în această configurație.

Că webjocuri am încercat să joc un Tetris online, care pe mine mă obsedează de ceva vreme. În acest Tetris, ai două butoane pentru rotiri, buton care-ți păstrează o piesă, buton pentru obiecte speciale (cu diferite efecte asupra propriei planșe sau a adversarilor), dar și două butoane pentru a mări viteza de coborâre a piesei (instantaneu sau parțial). Mi-am spus că vor fi mult mai ușor de gestionat cu un gamepad și am avut dreptate. Am terminat preset-ul în nici 5 minute și eram gata de joc. Discul direcțional mi-a confirmat însă de ce este considerat execrabil în cazul controllerului X360. Incredibil, dar la fiecare 10 apăsări stânga sau dreapta, el înțelegea din când în când și jos. Bineînțeles, am mutat „josul” pe altă tastă, dar deja acum era prea multe butoane de gestionat în partea dreaptă a controllerului, așa că am renunțat. Dacă vrei să juci webjocuri cu controllerul, căutați unul cu o cruce direcțională bună. Ați putea bineînțeles să încercați cu maneta, dar în cazul unui joc foarte competitiv (cum este cazul TetrisFriends) ai nevoie de o viteză de reacție mult mai mare decât îți permite aceasta.

A... și să nu uit, dacă vă decideți asupra unui controller Xbox360 Wireless, în acest caz chiar trebuie să căutați unul pe care să scrie (pe cutie bineînțeles) pentru Windows. Pentru că acesta vine și cu un receiver. Interesant este că acest receiver suportă până la 4 gamepad-uri concomitent, ceea ce înseamnă că, dacă decideți să mai cumpărați încă unul (sau dacă aveți o consolă X360), puteți să-l alegeți pe cel normal, fără receiver – mai ieftin. Dacă deja aveți mai multe, un LCDTV mare și vă plac jocurile precum Bionic Commando Rearmed sau Jamestown: Legend of the Lost Colony, vă învindez, sunt extraordinare în cooperativ local, cu atât mai mult cu gamepad-uri.

Jocuri, teste, genuri

Inițial, ideea mea de a testa Burnout Paradise, Prince of Persia (2008), Blazblue: Calamity Trigger și NBA 2K12, pentru a vedea cum reacționează controllerul, mi s-a părut genială, mai ales că găsiseam o scuză pentru a juca în sfârșit aceste jocuri foarte bune. Erau și noi și vechi și oarecum obscure, în cazul unuia, genuri diferite, ce să mai, eram genuri. După ce le-am pornit, am realizat că toate integrează controllerul X360 perfect, imediat ce trezești gamepad-ul la viață, butoanele se schimbă automat din cele ale tastaturii în cele de pe controller. Îmi era clar, vor merge impecabil, ceea ce s-a și întâmplat.

Controlul în Burnout și, prin extensie, în majoritatea jocurilor cu mașini, este atât de bun încât după ce-l încerci cu un controller, tastatura și se va părea o glumă. Duse sunt clipiurile aberante stânga-dreapta, acum poți mișca maneta cât ține curba și o poți păstra în acea poziție până ieși din ea. De fapt, din acest motiv, eu și fratele meu am preferat să jucăm chiar și Mafia și GTA într-o combinație de tastatură și gamepad. Când mergeam cu mașina, puneam mâna pe gamepad, care ne permitea, când voiam, să păstrăm și o viteză constantă, legală, iar când coboram din mașină, reveneam la mouse și tastatură. La o a doua trecere, am făcut chiar și un cooperativ ad-hoc, eu conduceam și el împușca tot ce mișcă. În Burnout are și foarte multe alte butoane pe lângă accelerație și frână – care, apropo, acum sunt preluate de trigger, maneta din dreapta fiind folosită pentru a te uita în orice direcție vrei. Frâna de mână, burn-ul, harta, schimbarea melodiilor, privitul în urmă și așa mai departe sunt acum și ele mult mai ușor de gestionat.

Prince of Persia nu mi s-a părut inițial mai bun cu ajutorul controllerului pentru că îmi vine mult mai natural să mișc camera cu ajutorul mouse-ului, cu timpul însă m-am obișnuit să o fac și cu maneta din dreapta, iar sumedenia de butoane și combinații între ele m-a convins că și în acest caz controllerul este soluția mai bună. În plus, dacă miști un pic maneta din partea stângă în față, Prințul va pași foarte încet, apoi va merge, apoi va alerga, moduri de deplasare de multe ori foarte folositoare în cadrul acestui joc (dar nu numai), deși nu obligatorii, pentru că, cel puțin până unde am ajuns eu, nu poți să cazi. În principiu, orice action-adventure care nu are o țintă pe ecran este mai ușor de jucat cu un gamepad. Din amintiri, Beyond Good & Evil, Onimusha și Soui Reaver au fost mult mai ușoare în acest mod.

Blazblue: Calamity Trigger este un fighter extraordinar, cu unele dintre cele mai diferite și interesante personaje din jocurile cu bătăi, un story interesant și mult umor. Grafică și sunet bestial de cludate, dar și un control și combinații complexe. Pentru mine, așa cum am mai spus, pentru jocurile de bătăi nu există decât o opțiune ca mod de control, un gamepad. Nu duc eu tactica la paroxsim, vezi faptul că mă mulțumesc și cu maneta în locul crucii direcționale, dar îmi place să învăț combinații și să le execut într-un mod natural, fără să-mi înnoadă degetele. Street Fighter merge și el, bineînțeles, impecabil, la fel ca și mai vechiul Guilty Gear.

NBA 2K12 este singurul joc dintre cele testate pe care l-am găsit imposibil de jucat cu tastatura, producătorii nu s-au muncit deloc pentru a realiza un control cât de cât acceptabil. Poate și pentru că e imposibil de realizat în situația dată. Sunt atât de multe butoane de folosit și atât de multe combinații încât îți pui mâinile în cap. Jocul îți cere să îți conduci jucătorul cu maneta din stânga și să arunci cu cea din dreapta, toate direcțiile însemnând ceva. Transpus pe tastatură, îți cere să conduci personajul cu awsd și să arunci cu 4826, asta fără a mai vorbi de fente, dribling, pase, apărare și așa mai departe. Din ce am înțeles, nici FIFA și nici PES nu sunt departe de același adevăr. Trist, dar dacă vrei să joci sportive în ziua de azi pe PC, ai nevoie neapărat de un controller.

A... și să nu uit, după 15 de ore de joc (vibrații și toate celelalte) presărate pe parcursul a două săptămâni, doi acumulatori AA de 2500 încărcăți la jumătate încă mai puteau, deci stăm destul de bine și aici.



Controllerul tabletă pentru Wii U. O nouă revoluție? Om trăi și om vedea.



Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500 și Ferrari F1 Wheel Add-on

Design italian, abțibilduri chinezești

In opinia mea, volanul Thrustmaster T500 RS este cel mai bun astfel pe produs pe care am pus vreedată mâna. Nu voi relua acum articolul de cinci pagini pe care l-am dedicat într-unul din numerele trecute ale revistei noastre. Voi spune doar că, sub aspectul force feedbackului, construcției și ergonomiei, T500 RS este un vârful industriei controlerelor dedicate simulatorilor auto. Din acest motiv, anunțul prin care Thrustmaster aducea la cunoștință faptul că plănuiește să lanseze un volan de Formula 1, pe aceeași platformă T500 RS, a fost pentru mine o surpriză extrem de plăcută.

Iar asta nu doar pentru că respectivul volan este făcut pe modelul Ferrari de Formula 1, ci și pentru că, în general, nimeni nu face volane dedicate pentru simulatoarele de monoposturi – cel puțin nu în zona de consumer a controlerelor de acest fel. Există producători care oferă volane de acest tip, replici de Formula 1, dar prețurile sunt foarte mari. În plus, singurul model de volan pentru care se fac asemenea adaptări este G27 de la Logitech, deci, nu se poate spune că avem la dispoziție o mulțime de opțiuni de alternative, iar la asta se adaugă și faptul că producătorii respectivi sunt mici meseriași cu atelierul în garaj sau într-o debara, cu producție pe genunchi și timpuri de livrare relativii la fenomenele electromagnetice care au loc în plasma din coroașă so-

lară. E drept, din mâna lor ies bijuterii, dar, repet, și prețurile sunt pe măsură.

RIP Pininfarina!

Mulțumită promptitudinii exemplare de care distribuitorul Thrustmaster din România a dat dovadă de fiecare dată când am cerut un produs nou la testat, am ajuns să am pe birou un volan „Ferrari F1 Wheel Integral T500” imediat ce acesta a devenit disponibil pe piață. Observați, Thrustmaster lăsa a dat un ditamai numele unui produs de-al său, ceea ce mă obligă să-l abreviez pe cât posibil pe parcursul acestui articol. Ii voi spune „Ferrari F1 W1 T500” de acum încolo, exprimându-mi, înșă, dorința ca Thrustmaster să-și reconsidere politica în ce privește botezarea produselor sale: mai scurt, fraților, mai scurt se poate!

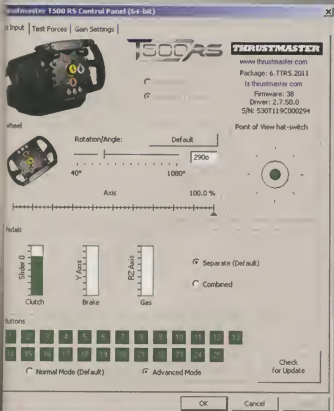
Bineînțeles, odată ajuns pe birou, pachetul a fost imediat desfăcut de mine, cu mișcările apripe, dar fine, de cutter, pe care le-am exersat de atâtea ori în „Die by the Sword”... Iar ceea ce a ieșit, întâi din pachet, apoi dintre straturile de zăpadă artificială și în final dintr-o pungă de polietilenă, m-a făcut să nu știu dacă să râd sau să râd isteric, WTF, Ferrari a dat aprobarea să se folosească numele lor pe așa ceva? Asta a fost întrebarea pe care mi-am pus-o imediat.

Baza volanului și pedalele sunt geniale, sunt super-OK, sunt exact cele de la Thrustmaster T500 – nu am suficiente cuvinte de laudă pentru ele. Dar volanul...

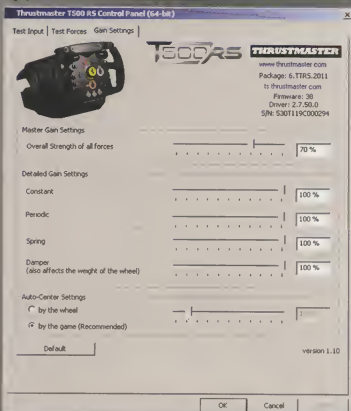
Doamne!... Primul lucru care mi-a izbit privirea au fost butoanele utilizabile. Acestea sunt inscripționate exact precum cele de pe volanul Ferrari de Formula 1 de pe monopostul „150th” din 2011 – de fapt, întreg aspectul volanului este preluat după acest model. E folosit și codul de culori original, ceea ce am apreciat. Dar... DAR... inscripțiile sunt puse pe abțibilduri aplicate pe butoane. Abțibilduri de proastă calitate, care se rădăie ușor cu degetul, ca de pe un chinezism extrem de ieftin. Oribil! Aplicarea unor astfel de abțibilduri este absolut inadmisibilă la un produs din categoria acestui volan, care costă cu cel puțin 100 de dolari mai mult decât T500 RS-ul original. La banii ăștia NU se acceptă așa ceva! La banii ăștia faci produsul guler celor de la Thrustmaster, dacă ai apucat să îl cumperi, sau nu îl cumperi, dacă știi dinainte despre ce este vorba.

Iar dacă asta nu ajungea, apoi aflați că butoanele din zona centrală a volanului nu sunt funcționale, sunt butaforie, decor, scenografie. Poate că nu aș fi plâns cu capul pe colțul mesei din acest motiv, deși, la banii ăștia, mi s-ar fi părut obligatoriu ca acele butoane să fie funcționale – există moduri de rFactor care oferă suport pentru

Ferrari F1 Wheel Integral T500: panoul software de control, setările de unghi maxim și butoane.



Ferrari F1 Wheel Integral T500: panoul software de control, setările de intensitate ale forțelor și butoane.



ele. Dar, adding insult to injury, și butoanele butaforice sunt, de fapt, tot aplicații de abstrilduri oribile, urâte, cu aspect de lefinătură încropită. Urit, urit, urit.

Nu aș fi insistat asupra aspectului estetic și al finisării acestui volan, dar este vorba de un produs bazat pe asemănare, pe modelarea cât mai fidelă a originalului glorios, o piesă destinată fanilor, pasionaților. Din această perspectivă esențială, la care se adaugă și costul impresionant al produsului, Ferrari F1 Wt T500 se prezintă absolut inacceptabil, ca un prototip de modelaj destinat protecției inițiale, nu ca un obiect finit pe care se află emblema Ferrari, de care nu este demn. Ca exemplu pozitiv, în contrast vădit cu Ferrari F1 Wt T500, pot să dau volanul meu Thrustmaster Ferrari F430, o piesă de o fru-

musee extraordinară, finisată impecabil, realizată cu gust și respect vizibil și pipăibil pentru piesa originală, volanul Ferrari F430. Chiar și acum mi se mai întâmplă să mă surprind mângâind acest volan, privindu-l lung. Între sesiunile de calificare și curse – îmi face plăcere. Nu mai spun cum îmi tresare inima când văd într-un video interiorul unui F430 – e acolo, volanul meu e acolo, asemănarea e perfectă... Măcar atât...

Sub aspect estetic, ba chiar și al funcționalității (vezi butoanele butaforice!), Ferrari F1 Wt T500 trebuie trimis înapoi la planșeta designerului. O reducere de preț nu ar însemna nimic – oricum prețul bazei volanului și al pedalelor este mare în mod justificat, pornind de la calitatea modelului din care provin, T500 RS. Iar, în

această zonă de preț, nu poți veni cu restul, volanul propriu-zis, în asemenea hal, în fața unor oameni suficient de serioși și de pasionați pentru a plăti suma necesară.

Cu adevărat util

Totuși, este absolut necesar să vorbesc și de funcționalitatea acestui volan, nu doar despre aspectul și finisajul său. Ajuns la acest capitol, trebuie să recunosc că am considerat întotdeauna că un volan destinat modelelor auto de clasă GT este la fel de bun și pentru monoposturi. Ei, bine, m-am înșelat. Nu degeaba designul unui volan de formulă a fost rafinat până la configurația sa actuală – există o explicație care ține de ergonomie. Adică, mai simplu spus, în momentul în care am apucat





Jocul F1 2011 ne oferă o imagine de ansamblu asupra monopostului Ferrari.

să dau câteva ture într-un model de Formula 3000 din Race 07 sau în cel de Formula RaceRoom de la SimBin, am „bârlăbierit” scurt vreo 2 secunde din timpul pe tură pe care îl scoteam cu volanul F430 – cu spațiu generos pentru îmbunătățiri ulterioare ale timpilor. În netKar Pro nidi nu mă alic altă viață.

Da, un volan de monopost precum Ferrari F1 WIT500 este foarte util, oferind o experiență cu totul nouă, ajutând la îmbunătățirea timpilor prin adaptarea la specificul controlului unui monopost. Unghiul maxim de rotație al unor astfel de volane este de aproximativ 270°, iar brăcarea se realizează foarte ușor, fără a se pierde nimic din controlul mașinii. Volanul Ferrari F1 WIT500 este foarte bine adaptat pentru contracararea tendințelor „vrăjmașe” ale mașinii, mișcări fine și rapide preîntâmpnă lejer catastrofele ce se pot produce la 300 km/h. Literalmente, stăpânești orice element al finetului de drum a monopostului, e o senzație cum nu am avut la volanele destinate claselor mașinilor GT sau de stradă, ori rally. Pe de altă parte, folosind Ferrari F1 WIT500 într-un Porsche GT3, în GTR2 sau iRacing, am simțit nevoia unui volan clasic, mă ardeau mâinile după F430-ul meu – greu de descris senzația, dar e altceva, volanul de monopost pur și simplu nu se potrivea.

Suprafețe de control

Vreau să ofer un amănunt important aici. Schimbătorul de viteze este o pârghie, precum în original, nu o pereche de padele independente una de alta. Adică, al o singură piesă din metal, ce se sprijină în centrul volanului și care, înspire capete, apasă arcurile comutatoarelor ce schimbă vitezele – în stânga în treaptă inferioară, în dreapta în treaptă superioară. Care este avantajul acestui design? Simplu, poți schimba vitezele cu o singură mână, anume cea care este cel mai bine așezată pe schimbător. Spre exemplu, tragi înspire tine cu degetele mâinii drepte pentru a urca în treapta de viteză, dar, băgându-ți degetele sub schimbător și împingându-l cu ele, apeși, practic, comutatorul din stân-



Ferrari F1 Wheel Add-on.

ga și cobori în treapta de viteză.

Un asemenea procedeu de schimbare a vitezelor cu o singură mână este util când ești cu volanul rotit foarte mult și numai una din mâini mai ajunge eficient la schimbătorul de viteze. Acea mână va putea urca în treapta de viteză, dar și cobori, după cum este nevoie. Credeți-mă, am ajuns în situația de a folosi această tehnică, cu volanul brăcat, chiar și atunci când acesta era setat la o rotație maximă de 270°. Nu mai vorbesc de reglaje în care am crescut unghiul până peste 300°, pentru a respecta realitatea anumitor monoposturi sau a unor prototipuri de clasă Le Mans.

De altfel, trecând dincolo de penibilul estetic, am apreciat butoanele cu care este dotat Ferrari F1 WIT500. Par de calitate și răspund cu o elasticitate corespunzătoare la apăsare. Oferă siguranță, sunt solide. Prezența celor două butoane rotative este un plus – ca și la modelul original – fiind excelente pentru modificarea în timp real a parametrilor monopostului fără a fi nevoit să lei mâna de pe volan. Mai sunt și două D-Pad-uri, utile mai ales pentru compatibilitatea cu consola

PlayStation 3. Mă rog, D-Pad-urile de pe Ferrari F1 WIT500 mi s-au părut un pic prea rigide, forța necesară la apăsare putea fi mai mică, dar, până la urmă, e o chestiune de gusturi. În plus, astfel de suprafețe de control nu se folosesc pe un volan la modul la care s-ar acționa asupra lor pe un gamepad.

Add-on

În cazul în care dețineți deja un volan Thrustmaster T500 RS sau planuiți să vă achiziționați unul, este bine de știut faptul că Thrustmaster au de acum în ofertă un volan „Ferrari F1 Wheel Add-on”, care se poate monta pe baza volanului T500 RS original. Procedura este foarte simplă și presupune doar degurarea unui șurub aflat pe axul volanului, după care volanul circular se scoate și se înlocuiește cu cel de monopost Ferrari. Apoi se reînfiletează șurubul cu pricina.

Volanul Ferrari F1 Wheel Add-on este, evident,

Volanul monopostului Ferrari F150, așa cum arată în jocul F1 2011.



identic cu cel aflat pe Ferrari F1 Wheel Integral T500. De altfel, mă aștept să apară cît de curînd în oferta Thrustmaster un volan circular, cel aflat în original pe T500 RS, pentru a putea fi montat, opțional, pe Ferrari F1 Wheel Integral T500.

Bineînțeles, am de făcut aceleași observații estetice și de funcționalitate în privința volanului Ferrari F1 Wheel Add-on, ca și pentru Ferrari F1 Wheel Integral T500 – soluția cu abșildurile este complet nepotrivită, iar faptul că butoanele centrale nu sunt funcționale mă duce cu gândul mai degrabă la o jucărie, decît la un volan Ferrari destinat simulatorilor și adresat publicului țintă al modelului T500 RS. Altfel, funcționalitatea volanului este exemplară, iar utilitatea sa la pilotarea în simulatoare de monoposturi este una testată și verificată de mine cu mai multe jocuri de gen – certific folosul unui asemenea volan.

Dar, pe de altă parte, 150 de euro pentru așa ceva mi se pare exagerat de mult. La naiba, nici un întreg volan Logitech Driving Force GT nu costă atît – și vorbim în cazul Logitech-ului despre un volan de foarte bună calitate, avînd funcționalități ce îl disting în raport cu concurența de la Thrustmaster (unghiul maxim de rotație de 900° fiind una dintre acestea, la care se adaugă un schimbător de viteze secvențial și compatibilitatea completă cu Gran Turismo 5 pe PS3).

Amintesc aici cuvîntele de apreciere pe care le-am avut la adresa volanului Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition, pe care l-am considerat ca fiind de-a dreptul o piesă de colecție pentru un fan al firmei Ferrari. Calitatea designului, profilul sportiv, materialele folosite, ergonomia, finisajul deosebit, toate acestea fac din acel volan un produs demn să poarte cîștigul cabrat ca emblemă. La fel, și Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback este un produs la care aspectul vizual nu a fost neglijat sub nici o formă, nu a fost făcut nici un rabat – cum ar fi arătat volanul F430 cu un Manettino butaforic, pus pe el doar de decor? Iar cauducul de pe aceste două modele de vola-

ne F430 este de primă clasă, impecabil, în timp ce acela de pe volanele Thrustmaster din seria Ferrari F1 lasă de dorit, este ușor lipicios, dintr-o categorie inferioară, iar în zonele sale de contact cu plasticul se observă materialul de lipitură, dovedind că nu s-a dat o atenție maximă la finisaj – încă un argument că există o nepotrivire între calitate, preț și publicul țintă al produsului.

Este drept, însă, că aș fi acceptat bucuros prețul actual al unui Ferrari F1 Wheel Add-on și al unui Ferrari F1 Wheel Integral T500, dacă, pe volanul propriu-zis, întocmai precum la cel original, s-ar fi aflat indicatoare LED sau LCD pentru viteză, turație și treapta de viteză, așa cum este controlerul SLI-Pro de la www.leobodnar.com. Din păcate, în spațiul în care ar fi trebuit să se afle așa ceva este amplasată o plăcuță metalică pe care sunt „picțate” un fel de indicatoare ale anumitor parametri și inscripția cu numele producătorului, Thrustmaster...

Până la urmă, nu am de reproșat volanelor Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Add-on și Ferrari F1 Wheel Integral T500 decît estetica, lipsa funcționalității butoanelor centrale și prețul, acesta din urmă raportat și la absența unui indicator de viteză, treaptă și turație. Altfel, un astfel de volan era necesar, utilitatea lui în simulatoarele de monoposturi este certă, deci plașa îl cere la un preț accesibil, corect raportat la calitate și funcționalitate. Dacă aveți nevoie de așa ceva și nu aveți răbdare până se prind alții că Thrustmaster tocmai au ratat o minunată oportunitate și profită de idei venind cu un serios produs concurent, atînd Ferrari F1 Wheel Add-on și Ferrari F1 Wheel Integral T500 pot fi perfecte pentru voi.

■ Marius Ghinea



iPhone 4S

Un nou iPhone pentru fani

Începând cu 2007, o dată pe an, Apple lansează un nou iPhone și anul acesta nu a fost o excepție. Numele lui este iPhone 4S.

După lungi speculații și presupuneri legate de modul în care o să arate, scenariu care de altfel se repetă cu orice nou iDevice care urmează să fie lansat, pe 4 octombrie, Apple a anunțat un nou iPhone care, aparent cel puțin, are mai multe în comun cu vechiul iPhone 4 decât și-ar fi dorit utilizatorii. Tot aparent, foarte mulți utilizatori au fost dezamăgiți de noul iPhone că nu poartă numele de 5 și că, estetic cel puțin, nu este mult diferit față de precursorul său. Aparent este cel mai potrivit cuvânt, deoarece precomenzile pentru noul aparat au depășit 1 milion de bucăți în primele 24 de ore, iar în primul week-end de la lansare, în condițiile în care nu a fost o lansare globală, se comercializaseră deja 4 milioane de iPhone-uri. Această cifră reprezintă un record mondial pentru orice aparat electronic nou creat vreodată, indiferent de tip sau de producător. Ca reper, anul trecut, numărul de iPhone-uri 4 vândute în primul week-end a fost de 3 milioane.

Designul

iPhone 4S este creat, ca precursorul său, sub forma unui sandwich de sticlă cu metal la mijloc. Ecranul este retina display, unul din panourile care, deși create în urmă cu mai bine de un an și jumătate, continuă să aibă o densitate de pixeli mai mare decât aproape toate terminalele existente la momentul actual. Rezoluția de 960x640 este mai mare decât a majorității smartphone-urilor de pe piață, pentru simplul motiv că nu este ușor de îngheșuit în ecran. Antenele de comunicații au fost redimensionate, pentru o performanță sporită în comparație cu vechiul model, chiar dacă au fost păstrate pe marginea aparatului. Una dintre puținele diferențe estetice față de iPhone 4 este că liniile de culoare neagră care separă antenele pentru WiFi, 3G sau GPS sunt poziționate diferit. Lăsând la o parte faptul că pe margine găsim butoanele de ajustare a volumului și butonul de sleep/power, datorită reamplasării antenelor, switch-ul pentru activarea/dezactivarea modului „vibrații” este amplasat cu 2 milimetri mai jos decât înainte. Acest aspect devine important în contextul utilizării unor huse sau carcase care la iPhone 4 s-au potrivit perfect, însă acum, chiar dacă toate oficiile și butoanele sunt la fel de accesibile, pentru a activa modul silențios de funcționare al telefonului, trebuie să vă

străduiți un pic mai mult. Pe partea din față, care de altfel găzduiește același buton Home, de aceeași dimensiune ca și până acum, nu există nicio diferență.

Performanța

Pe spatele aparatului, este prezentă camera foto de 8 megapixeli, mult mai performantă decât majoritatea camerelor din smartphone-uri. Aparent creat de Sony, senzorul 8Si (backside illuminated) reușește să facă o treabă foarte bună chiar și în condiții de lumină redusă datorită în parte și diafragmei mai mari care permite pătrunderea unei cantități mai mari de lumină către senzor. În ceea ce privește bițul, nu este strălucit. Pe lângă faptul că față de generația anterioară numărul de megapixeli a sărit de la 5 la 8, iar rezoluția de filmare a crescut de la HD Ready (720p) la Full HD (1080p), estetic, dimensiunea diafragmei este vizibil mai mare. Focala noii camere este f/2,4, iar sistemul optic aferent este realizat din 5 lentile distincte. Pentru a asocia niște cifre volumului de infor-

mații care poate fi captat de noua cameră, gândiți-vă că un minut de conținut filmat acum ocupă 180 MB, în comparație cu 80 MB, iar o fotografie de 2,3 MB sare în medie la 3,4 MB.

Cum s-a întâmplat și la câteva luni după lansarea primului iPad care venea cu un SoC (System on a Chip) A4 regăsit ulterior în iPhone 4, noul iPhone 4S vine cu A5, înaltă prima oară în iPad 2. Într-adevăr, este substatat la 800 de MHz dual core în condițiile în care A5 din iPad era tactat la 1 GHz dual core, în schimb beneficiul este evident. În practică, lui iPhone 4 aproape că nu aveai ce să-i reproșezi la capitolul performanță, în cazul iPhone 4S însă avantajul de performanță este remarcabil. Este mult mai sprinten la ieșit și intrat în aplicații, iar timpul de încărcare pentru orice joc s-au diminuat considerabil. Pur și simplu a ajuns să lipsească cu desăvârșire timpul de așteptare, la orice comandă, în condițiile în care iOS 5, cu care noul terminal vine preinstalat, oricum este mai pretențios la capitolul resurse față de iOS 4.





În teste, chiar dacă Apple a declarat că diferența de performanță dintre iPhone 4 și iPhone 4S este zbroitoare, pentru a vă da o părere bazată pe argumente, trebuie să aveți în vedere câteva aplicații. În Geekbench, unul dintre cele mai prestigioase benchmark-uri cross platform, disponibil pentru aproape orice dispozitiv sau platformă, față de 381 de puncte (Integer 206, Floating Point 366, Memory 608 și Stream 286) obținute de iPhone 4, noul iPhone 4S a obținut 613 puncte (Integer 554, Floating Point 721, Memory 692, Stream 286). Cum navigatul pe internet este cea mai importantă parte din experiența utilizării unui smartphone, în SunSpider JavaScript Benchmark, versiunea 0.9.1, toate rutinele au rulat pe 45 în 2303 milisecunde, test care pe iPhone 4 a durat 3566 milisecunde. Relativ recent, motiv pentru care de altfel se află în beta, PeaceKeeper, benchmark-ul de browsere de la Futuemark, a îmbrățișat mai cu entuziasm platformele mobile cu o versiune optimizată. La acest capitol, dacă iPhone 4 a obținut 198 de puncte, iPhone 4S rulând aceleași teste a sărit până la 309.

Siri

Siri este numele noului asistent personal creat de Apple în colaborare cu o companie achiziționată în urmă cu ceva din timp de către gigantul și integrat pentru prima oară în iPhone 4S. Momentan se află în stadiu beta și nu suportă decât 3 variații de limbă engleză (americană, britanică și australiană), germană și franceză, cu două dialecte aslatice ce urmează să fie integrate până la sfârșitul anului. Chiar dacă nu a fost privită ca o mare revoluție de foarte mulți utilizatori, denumirea de asistent personal a fost asociată acestei aplicații cu mare atenție de către Apple. Accesibilă printr-o apăsare prelungită pe butonul home sau prin ridicarea telefonului la nivelul urechii, Siri răspunde la întrebări de orice fel. Spre deosebire de comenzile vocale obișnuite care sunt alese dintr-o listă bine definită de opțiuni, Siri, având în spate o fermă de servere din Cupertino, răspunde coerent la întrebări, ba mai mult decât atât, poate fi parteneră de dialog. Practic, începând cu apelează-l pe Ion și creează-mi un reminder să iau pâine când plec de la muncă, datorită unei baze de date în continuă creștere, probleme de conversie monetară, ecuații simple, articole, toate pot fi accesate cu ușurință doar întrebând.

Senzația este deosebită, începând de la o formă de salut la care vei primi răspuns până la fixarea-mi o întâlnire la ora două, context în care Siri îți poate spune că ai deja o întâlnire la ora respectivă, în schimb la ora 3 ești liber. Vocea nu este robotică, ci mult mai naturală decât acum câțiva ani când auzeam pentru prima oară sintetizatoare de voce umană. În țara noastră, pe lângă



faptul că trebuie să vorbești în engleză cu Siri, un alt dezavantaj este faptul că nu poate da sfaturi legate de locații din împrejurimi. În schimb sunt toate șansele ca această situație să se remedieze în câteva luni.

Per ansamblu, noul iPhone 4S poate fi considerat revoluționar, exceptând elementele de design care sunt identice în mare parte cu cele de la iPhone 4. Camera merită testată chiar și de cei care sunt împotriva camerei foto din telefoane, la capitolul performanță nu i se poate reproșa nimic, iar legat de Siri, în momentul în care va învăța română, cu siguranță vom vedea mai mulți oameni cu iPhone la ureche decât vedem acum.

Ofertant: www.royalcanin.ro Preț: 2999 lei - 34GB, 1499 lei - 12GB, 1999 lei - 16GB





Ofertă: Partener Sony Prep 45000

SONY VAIO VPCSE1E1E

Notebook mare de purtat

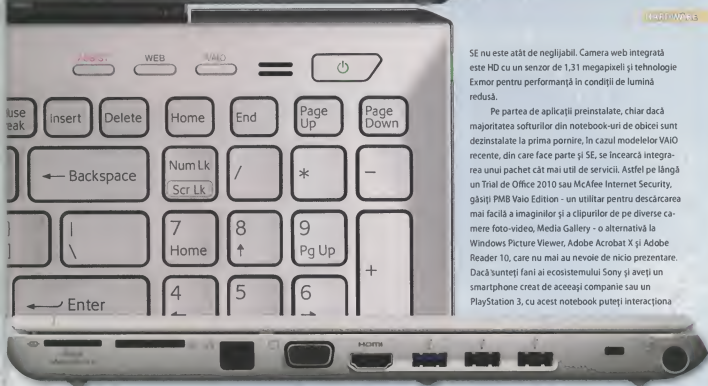
O dată cu trecerea timpului, notebook-urile Sony și-au câștigat aprecierea utilizatorilor, în parte datorită performanței de top, în parte datorită designului original și materialelor de calitate folosite la construcție. Chiar dacă portofoliul companiei era departe de a fi sărac în ceea ce privește modelele pentru orice gust sau scenariu de utilizare, în acest an, Sony încearcă piața cu un concept care sună și arată foarte bine indiferent cum îl privești.

Marele handicap al notebook-urilor de mari dimensiuni, în această categorie intrând orice sistem a cărui diagonală depășește 15 țoli, a fost autonomia scăzută, combinată cu o greutate care afectează destul de mult conceptul de portabilitate. Seria SE de la VAIO, din care face parte și modelul venit la test, este cel mai bun exemplu că un laptop de 15 țoli, care de altfel este performant, nu trebuie să impună utilizatorului compromisuri. Trecând peste detaliile interioare care scot acest sistem în față, un VAIO SE cu bateria standard inclusă se integrează în 2 kilograme fără 50 de grame. Dacă nu aveți un reper pentru a înțelege cât de mari sunt precizia și talentul de a crea un sistem portabil cu ecran de 15,5 țoli, cu o greutate atât de mică, gândiți-vă că un Alienware M11x, cu ecran de 11,6 țoli se încadrează tot în 2 kilograme. Adăugând la această greutate dimensiunile de 255,9 x 24,5 x 380 mm pentru un VAIO SE, devine evident că Sony a încercat și a reușit să aducă în mâinile

unor utilizatori obișnuiți un ultra-portabil cu ecran mare. Dacă avem în vedere că respectivul panou de 15,5 țoli are o rezoluție Full HD 1920 x 1080 și că tehnologia folosită la crearea sa este VAIO Plus, devine evident că vorbim de un sistem de vârf, de aici și prețul de 4500 de lei. În altă ordine de idei însă, 4500 de lei nu reprezintă un preț extrem de mare pentru un sistem VAIO a cărui siglă tronează pe spatele carcasei la fel de glorios ca mărlul mușcat pe portabilele unei companii concurente.

Acest sistem este atractiv atât la exterior – compact, argintiu, cu tastele aerisite, perfect amplasate





pentru sesiuni prelungite de tehnoredactare - cât și la interior. Un procesor Intel Core i5 2430M - Sandy Bridge, tactat la 2,4 GHz, capabil să sară cu ajutorul tehnologiei Turbo Boost până la 3 GHz, dacă e cazul, ajutat de 4 GB DDR3 1333 MHz cu siguranță vor duce aproape orice sarcină la îndeplinire în timp record. Având în vedere că orice procesor Core i5 aparținând celei de-a doua generații de procesoare Core i vine cu Intel HD Graphics 3000, în ceea ce privește o două placă video, Sony nu a trebuit decât să adauge un cip grafic cu memorie dedicată pentru o performanță sporită în aplicații de grafică. În acest caz, este vorba de un GPU AMD Radeon HD 6630M cu 1 GB memorie dedicată. Să fim bine înțeleși, Sony nu a creat seria SE pentru gaming, compania are modele special destinate acestei plăcute activități, nu la fel de portabile. Pe de altă parte însă, combinația dintre acest cip grafic de la AMD și procesorul de la Intel face față fără probleme celui mai recent Call of Duty sau Need for Speed, totul este să nu fii extrem de pretențios la detalii. Ca termen de comparație, dacă vă e mai ușor să lucrați cu GPU-urile NVIDIA, un 6630M de la AMD este echivalentul unui GeForce 330M. O placă video mainstream, cu suport DirectX 11, perfectă pentru decodare și codare video și chiar și pentru rezultate peste medie în jocurile lansate recent.

Dacă GPU-ul tot este considerat unul din cei mai mari consumatori de energie electrică din sistemele actuale, Sony a integrat în secțiunea de butoane cu funcții speciale și unul pentru modificarea cipului grafic utilizat, de la Intel la AMD. În autonomia specificată de producător această trecere se traduce în 6,5 ore de funcționare în mod Stamina sau 4 ore de funcționare în mod performanță grafică. Pentru a nu fi priviți cu neîncredere, trebuie menționat că rezultatele de autonomie specificate nu sunt departe de realitate. În testul de navigare pe Internet folosind o conexiune wireless diferența a fost de 10-15 minute față de autonomia specificată pe site-ul oficial. Dacă tot sun-

tem din ce în ce mai activi și din ce în ce mai departe de birou, la fel ca și pentru alte modele ale sale, Sony a creat pentru VAIO VPC SE o baterie suplimentară inteligentă, care se atașează sub notebook. Utilizând și acest accesoriu, autonomia sare la 14 ore, o cifră fabuloasă chiar și pentru un notebook ultra-portabil de vârf, precum VAIO Z de exemplu. Pentru un sistem cu ecran de 15" aceasta este o particularitate care nu trebuie trecută ușor cu vederea, mai ales că nu se reflectă decât în 615 grame suplimentare. Pe lângă butonul de schimbare a modului de funcționare stamina/performance, deasupra tastelor funcționale mai găsiți 3 taste (Assist, VAIO, Web) și un switch fizic pentru activarea sau dezactivarea modului wireless. Legat de posibilitățile de conectare fără fir, VAIO SE dispune de un modul wireless N capabil de rate de transfer de 300 MB/s și de un modul Bluetooth 3.0 + HS, cu o rată maximă teoretică de transfer de 24 Mb/s.

Pe lateral, pe lângă elementele de conectică: 2 USB-uri 2.0, un port USB 3.0, un HDMI, mini D-Sub și Gigabit Ethernet, mai găsiți un card reader compatibil cu toate modelele de carduri Memory Stick și toate tipurile de SD-uri, inclusiv SD HC sau SD XC. Unitatea optică este un DVD Writer capabil să inscripționeze CD-uri cu 24x și DVD-uri cu 8X. De stocare se ocupă un hard disk cu o capacitate de 500 GB și o viteză de 5400 de rotații pe minut. Un detaliu neimportant în 9 din 10 situații, în cazul VAIO

SE nu este atât de neglijabil. Camera web integrată este HD cu un senzor de 1,31 megapixeli și tehnologie Exmor pentru performanță în condiții de lumină redusă.

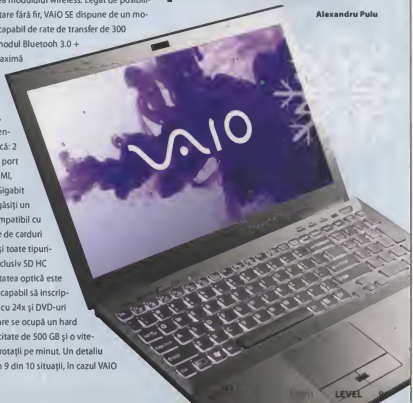
Pe partea de aplicații preinstalate, chiar dacă majoritatea softurilor din notebook-uri de obicei sunt dezinstalate la prima pornire, în cazul modelelor VAIO recente, din care face parte și SE, se încearcă integrarea unui pachet cât mai util de servicii. Astfel pe lângă un Trial de Office 2010 sau McAfee Internet Security, găsiți PMB Vaio Edition - un utilitar pentru descărcarea mai facilă a imaginilor și a clipurilor de pe diverse camere foto-video, Media Gallery - o alternativă la Windows Picture Viewer, Adobe Acrobat X și Adobe Reader 10, care nu mai au nevoie de nicio prezentare. Dacă sunteți fani ai ecosistemului Sony și aveți un smartphone creat de aceeași companie sau un PlayStation 3, cu acest notebook puteți interacționa

cu consola de gaming folosind aplicațiile Remote Keyboard sau Remote Play.

Per ansamblu, Sony VAIO VPCSE1E1E este unul din exemplarele rare de notebook care pot cu ușurință să atragă atenția tuturor tipurilor de utilizatori. Indiferent dacă pe primul loc se află autonomia, greutate sau performanță, chiar și gamingul ocazional, acest model le are pe toate. Într-adevăr, 4500 de lei nu este o sumă mică, însă dacă bugetul vă permite să investiți atâția bani într-un notebook, calitatea construcției împreună cu configurația și conectica de top vă vor ajuta să fiți împăcați cu investiția făcută. În definitiv, nu vă schimbați laptopul de două ori pe an.

■

Alexandru Puiu



SOLUȚII DE STOCARE ULTRA-RAPIDE

Am ajuns în situația în care o interfață precum SATA III este prea lentă pentru SSD-urile actuale. Cel mai rapid SSD acum, pe aceeași interfață SATA, este de patru ori mai rapid decât un hard disk. Dacă avem în vedere și soluții SSD care utilizează o interfață PCI Express pentru a se conecta la PC, poate fi atinsă o rată de transfer de 1378 MB/s. Nu cumva trebuie făcută o schimbare?

În contextul creșterii substanțiale a prețurilor hard diskurilor din cauza inundațiilor din Thailanda, țară care găzduiește o mare parte din fabricile de dispozitive de stocare clasice, s-ar putea ca acum să fie cel mai bun moment pentru a vă orienta către un SSD. Având în vedere că într-un interval de o săptămână și jumătate prețurile pentru majoritatea hard diskurilor s-au dublat, este momentul să scoatem în evidență îmbunătățirea considerabilă de performanță care vine din utilizarea unui nou tip de memorie. Dacă ne gândim numai la faptul că, începând cu 2007, SSD-urile sunt printre puținele categorii de componente ale căror vânzări nu au încetat să crească, acesta este domeniul care merită cea mai mare atenție.

Avantajele utilizării unui SSD sunt de multe ori mai evidente decât în cazul unui procesor sau unei cantități mai mari de memorie RAM: Windows-ul se încarcă mai repede, programele se inițializează mai rapid, sistemul per ansamblu pare mai sprinten.

Nu mai rămâne decât să găsiți cea mai potrivită soluție pentru sistemul și bugetul pe care le aveți. În practică, posibilitățile sunt următoarele: SSD-urile SATA, SSD-urile legate în RAID pentru un avantaj de performanță și mai mare – cu controller separat de RAID pe PCIe sau integrat pe placa de bază, iar dacă bugetul vă permite, SSD-urile pe PCI Express. Prețurile sunt în ordinea înșirării.

La capitolul probleme ce pot apărea în utilizarea mediilor de stocare Solid State, trebuie să aveți în vedere câteva aspecte. Dacă SSD-urile singure sunt recunoscute de sistemul de operare ca o unitate de stocare obișnuită, o configurație RAID implică setări în BIOS făcute cu atenție pentru ca respectivul ansamblu să fie bootabil. Dacă folosiți un controller RAID pe PCI Express, trebuie să fiți conștienți că programul de instalare al unui sistem de operare nu va recunoaște din păcate SSD-urile și veți fi nevoiți să aveți la îndemână un stick USB cu driverele aferente respectivului controller. Într-o configurație RAID de SSD-uri, indiferent de numărul acestora, funcția TRIM nu mai putea fi realizată de către sistemul de operare. Din fericire, dacă lucrați cu SSD-uri de generație mai recentă, un algoritm a cărui utilizare este apropiată de TRIM este integrat la nivel hardware în SSD. În continuare vom atrage atenția asupra performanței unor soluții „simple sau compuse” dispuse în ordinea descrescătoare a rezultatelor din teste.

■ Alexandru Popu

1

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 480/PCIe
Citire/scriere (date comprimate) MB/s: 1378/1.300
Citire/scriere (date necomprimate) MB/s: 731/492
Media IOPS la citire: 9854,5
Media IOPS la scriere: 6984
Medie putere consumată (W): 7,9
Preț estimat (lei): 7379

OCZ RevoDrive 3 X2*

2

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 1.000/RAID-0
Citire/scriere (date comprimate) MB/s: 1.141,91/968,53
Citire/scriere (date necomprimate) MB/s: 1.161,93/894,83
Media IOPS la citire: 3643,7
Media IOPS la scriere: 4729,4
Medie putere consumată (W): 9,1
Preț estimat (lei): 9.036 + 1.624

**RAID-0 4x Intel 510 @
Adaptec 6805**

3

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 1.000/RAID-0
Citire/scriere (date comprimate) MB/s: 994,36/483,42
Citire/scriere (date necomprimate) MB/s: 961,26/919,37
Media IOPS la citire: 3922,9
Media IOPS la scriere: 4494,6
Medie putere consumată (W): 4,1
Preț estimat (lei): 9036

**RAID-0 4x Intel 510 @
AMD-Mainboard**

4

SPECIFICAȚII:
Capacitate nominală (GB)/tip port: 500/RAID-0
Citire/scriere (date comprimate) MB/s: 992/601
Citire/scriere (date necomprimate) MB/s: 970/590
Media IOPS la citire: 5009
Media IOPS la scriere: 3159,5
Medie putere consumată (W): 2
Preț estimat (lei): 4516

**RAID-0 2x Intel 510 @
Intel-Mainboard**

SPECIFICAȚII:

Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/RAID-0
 Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 963/937
 Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 390/266
 Media IOPS la citire: 7037.5
 Media IOPS la scriere: 6150.5
 Medie putere consumată (W): 2.3
 Preț estimat (lei): 1472



5
RAID-0 2x Patriot Pyro @
Intel-Mainboard*

SPECIFICAȚII:

Capacitate nominală (GB)/tip port: 600/SATA 3 Gb/s
 Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 267/214
 Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 267/224
 Media IOPS la citire: 16420.5
 Media IOPS la scriere: 7289
 Medie putere consumată (W): 1
 Preț estimat (lei): 4453



7
Intel SSD 320
(SSDSA2CW600G3)

SPECIFICAȚII:

Capacitate nominală (GB)/tip port: 250/SATA 6 Gb/s
 Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 482/322
 Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 495/315
 Media IOPS la citire: 4736
 Media IOPS la scriere: 6715
 Medie putere consumată (W): 1
 Preț estimat (lei): 2258



9
Intel SSD 510

OCZ Vertex 3 (VTX3-25SAT3-240G)*



6

SPECIFICAȚII:

Capacitate nominală (GB)/tip port: 240/SATA 6 Gb/s
 Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 523/501
 Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 520/290
 Media IOPS la citire: 10174
 Media IOPS la scriere: 7024.5
 Medie putere consumată (W): 1.3
 Preț estimat (lei): 1728

Corsair Force GT C SSD-F120GBGT-BK*



8

SPECIFICAȚII:

Capacitate nominală (GB)/tip port: 120/SATA 6 Gb/s
 Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 523/497
 Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 523/461
 Media IOPS la citire: 5880.5
 Media IOPS la scriere: 5665
 Medie putere consumată (W): 1.2
 Preț estimat (lei): 867

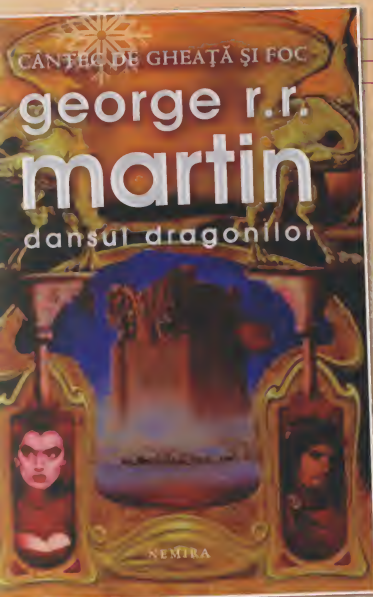
SPECIFICAȚII:

Capacitate nominală (GB)/tip port: 3.000/SATA 6 Gb/s
 Citire/scriere (date comprimabile) MB/s: 121.86/121.707
 Citire/scriere (date necomprimabile) MB/s: 152.09/150.49
 Media IOPS la citire: 76
 Media IOPS la scriere: 170
 Medie putere consumată (W): 9.6
 Preț estimat (lei): 1270



10

Hitachi Ultrastar 7K3000
(HUA723030ALA640)



Titlu Dansul dragonilor

Autor George R. R. Martin

Editura Nemira

Sărbătorile de iarnă din acest an vor fi tare palpabile pentru noi toți și asta pentru că „Dansul dragonilor” de George R. R. Martin, cea de-a cincea carte a seriei fantasy bestseller, „Cântec de gheață și foc”, se află în curs de apariție. Și pentru a nu vă ține și mai mult în suspans, gândindu-ne la nerăbdarea și entuziasmul cu care ați așteptat acest moment încă din vară, vă anunțăm că data fixată pentru apariția acesteia pe site-ul Nemira și în librării este 12 decembrie 2011. În plus, este disponibilă și opțiunea de precomandă pentru „Dansul dragonilor”, cu o reducere de 35%!

Prima parte a romanului continuă evenimentele despre care ați citit sau urmează să le aflați din „Jureșul săbiilor”, în paralel cu acțiunea din „Festivalul Ciorilor”, iar cea de-a doua secțiune a cărții va duce povestea și mai departe, depășind orice așteptări pentru scenarii imaginare de noi.

„Festivalul Ciorilor”, cel de-al patrulea volum al seriei, se află de asemenea în curs de apariție pentru această lună. Ambele romane vor completa seria hardcover începută cu „Urzeala Tronurilor”, „Încețarea regilor” și „Jureșul săbiilor”, având cover art-urile britanice originale, semnate de Jim Burns.

Dacă veți deschide „Dansul dragonilor” în perioada următoare zilei de 12 decembrie, fiți siguri că nu veți mai ieși din casă până nu veți ajunge la ultima pagină a romanului! Lucru care nu e atât de rău, gândindu-ne că ne așteaptă o iarnă tare aprigă, parcă venită din ținutul de Nord al Westeros-ului...

CÂȘTIGĂTORII Lunii OCTOMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția octombrie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Apocalipsa 2012 de Joseph E. Lawrence, sunt următorii: **Stan Gabriel** din Brașov, **Letea Tudor** din Oradea, **Rață Virgiliu** din Vidra, **Drileș-Apetrei Viadulian** din Constanța și **Guz Bianca Alexandra** din Tulcea.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

Câștigă unul din cele cinci romane Dansul dragonilor de George R. R. Martin răspunzând la întrebarea:

Când va apărea Dansul dragonilor în librării?

- ▶ 12 decembrie 2011 ☐
- ▶ 19 decembrie 2011 ☐
- ▶ 21 decembrie 2012 ☐

Nume, prenume	<input type="text"/>
Cod numeric personal	<input type="text"/>
Str.	<input type="text"/> Nr. <input type="text"/> Bl. <input type="text"/> Sc. <input type="text"/> Et. <input type="text"/>
Localitate	<input type="text"/>
Cod Postal	<input type="text"/>
Județ	<input type="text"/>
Telefon	<input type="text"/>
e-mail	<input type="text"/>



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna februarie 2012 a revistei.

Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimitea de comunicații comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

MONEYBALL

Arta de a învinge

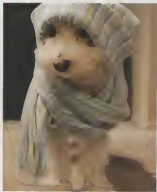
Sunt mândru că, după câteva titluri Wii, reușesc să prezint și un film în avanpremieră. L-am ales pentru că în el apare și Bobby Kotick, președintele celei mai mari companii producătoare de jocuri - Activision Blizzard. Inițial, am spus, la fel ca probabil majoritatea dintre voi, what the f.bip, dar, trebuie să recunosc că nu a stricat în niciun fel acest film deosebit. Probabil pentru că a jucat ca un boss același rol pe care-l are și în realitate. Dar să revenim. În Moneyball, Billy Beane (Brad Pitt), managerul echipei de baseball Oakland Athletics, încearcă să construiască o trupă competitivă cu bani puțini. Nimic deosebit până aici, numai că el riscă tot pe cartea matematicii. Ca să facem o paralelă cu un sport pe care majoritatea îl înțelegem, e ca și cum ai transforma toate meciurile de fotbal în statistici, după care te-ai uita la echipele frunțate și ai spune ceva de genul: Cât alegară oamenii ăștia în medie? Aha, și apărătorii cât de multe interceptări au făcut, aha, și există vreunul oriunde pe care să ni-l permitem care să se încadreze în aceste medii? Păi da, dar... Bineînțeles, cei pe care și-i permiteau aveau toți probleme: ori nu erau plăcuți de public, ori erau bătrâni, semi-accidentati, fustangii sau mai știu ce. Numerele nu țin cont însă de aceste inconveniente, iar Billy a avut puterea să-i angajeze pe toți care-i trebuiau. Un astfel de calcul se potrivește mult mai bine baseball-ului decât fotbalului pentru că rolurile în cadrul echipei sunt mult mai clare, dar, chiar și așa, pe la mijlocul filmului tot îți vine să spui „mă mai dă-o dracu...”, asta până afli că filmul este unul biografic și rămâi mască. Ce se întâmplă e prea interesant și frumos ca să stric eu aici, așa că duceți-vă și vedeți-l. Atenție însă, filmul este unul molcom și apăsător și preferă să fie mai aproape de adevăr decât de spectacol, sunt multe de învățat, dar va poate și plictisi dacă sunteți mai nerăbdători din fire sau nu vă place sportul în general.

ncv

www.

tinyurl.com/7tun6dk

Să vedem câți dintre voi sunt atât de hâtrii la inimă să nu scoată din ei un zâmbet când o să caște gura la animalele din link-ul de mai sus.



tinyurl.com/y42zurt

Îl cunoaște cineva pe Alot? Îl văd în fiecare zi, dar nu știu cine e și de unde vine...

I CARE ABOUT THIS ALOT



tinyurl.com/3f7uh8

Având în vedere că tema de astăzi este animale, hai să vedem câteva instantanee cu câței ce se scutură de apă.

Trimite cuvântul **CARTE**
prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre
cărțile colecției **CHIP Kompakt**



Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
la ordinele din rețeaua
Orange, Vodafone sau Cosmote

Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre va va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

CEA ÎN 12 MONEDĂ DE 500 RON
 SISTEM DE OPERARE: WINDOWS XP, VISTA, 7
 PROCEASOR: 2.0 GHz
 MEMORIA: 2 GB
 PLACĂ VIDEO: NVIDIA GEFORCE 7000
 DIRECTX: 9.0C SP3
 SPACIU DE DISC: 10 GB



LEVEL DVD

BROKEN SWORD
 THE ANGEL OF DEATH

12.2011

LEVEL

BROKEN SWORD
 THE ANGEL OF DEATH



12+
 www.level.ro

A GAME BY

Charles Cecil

CHARLES CECIL

DVD-UL MAI CONTINE:
 DVD-URI CU IMAGINI DIN JOC, AUDIO
 DIVERSE, ÎNCLINĂRI ȘI ALTE CONȚINUTURI



The Elder Scrolls V

SKYRIM

În ediția lunii **decembrie** veți putea citi:

DVD
24,98 lei
DECEMBRIE 2011

PACHET PROMOTIONAL!
GHID PRACTIC
INDESIGN **CHIP DVD + CARTE**
DOAR 24,98 LEI

CHIP
GO DIGITAL

12 / 2011 www.chip.ro

Router wireless dual-band
TEST ▶42
600 Mbps: wireless pentru streaming HD și torrente

Vechiul notebook... server pentru aca
Server pentru backup, stație de download și recorder video în rețea ▶86

TEST Cea mai bună platformă mobi
- iOS vs. Android vs. Windows Phone
- iPhone 4S vs. Galaxy Nexus vs. ...

Toate oriunde
▶74
DOAR 24,98 LEI
Pentru lista
Device-urile p...

PACHET PROMOTIONAL!

CHIP DVD + CARTE

Router wireless dual-band
600 Mbps: noul standard de viteză pe wireless!

Vechiul notebook... server pentru acasă!

Server pentru backup, stație de download și recorder video în rețea

iPhone 4S vs. Galaxy Nexus vs. HTC Titan

Un test comparativ între cele mai tari telefoane ale momentului

Toate datele, oriunde

Înlocuiți programele clasice de PC cu ajutorul uneltelor gratuite din cloud

Pentru lista lui Moș Crăciun

Device-urile pe care le doresc redactorii CHIP

CHIP ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII
KOMPAKT

INDESIGN

InDesign
Saturi profesionale
... și-vă cunoscîntele de design
... publishing cu ghidul nostru detaliat

150 de tehnici esențiale

Preparați materialele pentru publicare
În mediu digital sau tipărit

Lucrați repede!

Accelerați procesul de design cu sfaturile noastre despre grile, stiluri, template-uri și tipografie

Aplicații digitale!

Creați ediții digitale interactive pentru iPad

Designeri de talie mondială

Inspirați-vă din lucrările unor profesioniști de talie mondială

Unelte și shortcut-uri ascunse pentru productivitate mărită

Sfaturi practice de design:
- broșuri
- materiale de prezentare
- reviste pentru mediu tipărit și cel digital

PrePay

ce-i al tău, al tău rămâne
bucură-te de minutele primite
și în luna următoare

75 minute și SMS
naționale
3000 minute și SMS
în rețea

cu 5 euro credit

minutele neconsumate
se reportează



așteptările se schimbă cu Orange

www.orange.ro

ofertă valabilă pentru SIM-urile activate până la 14 martie 2012;
minutele internaționale sunt valabile către SUA, Canada și rețelele
fixe din UE; minutele se reportează dacă ai minim 5 euro credit în
ziua reactivării automate; TVA aplicabil la cumpărarea cartei SIM

today changes with **orange™**